

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO IX Nº 92 - 395 PTAS - 2,37 €

Nintendo®

Acción

ESPECIAL E3

18 páginas
con todas las
novedades
para GBC y N64

FESTIVAL POKÉMON

Los próximos
éxitos: Pokémon
Snap, Ediciones
Oro y Plata,
Puzzle League...

PERFECT DARK
Descubre el mejor
juego de acción
y resuelve las
primeras misiones

**¡¡REGALAMOS 20
TOMB RAIDER!!**



POKÉMON™

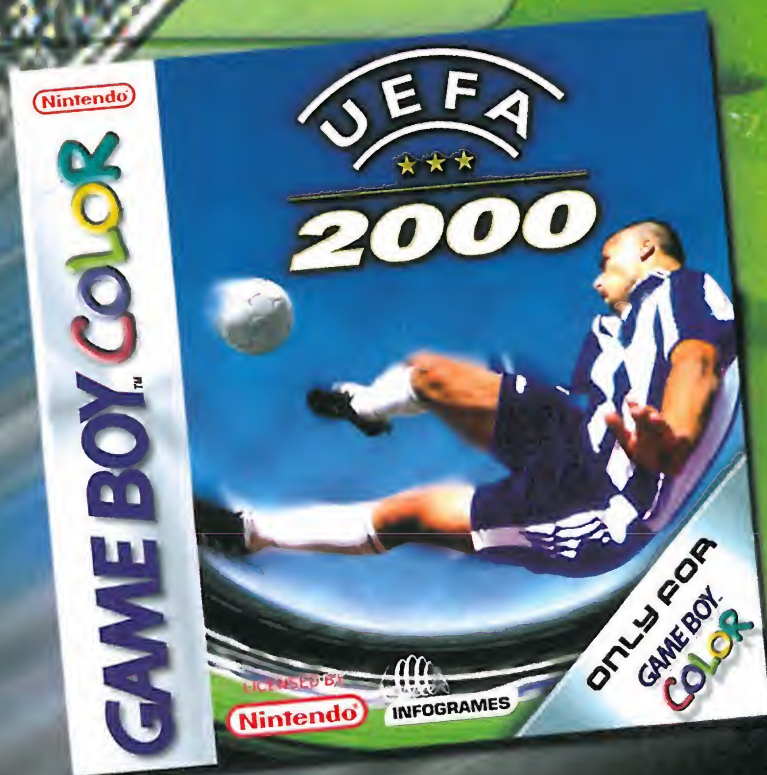
PRIMERA ENTREGA

GUÍA DE TRUCOS

Destripamos las ediciones Roja, Azul y Amarilla

JUEGA EN EL TERRENO DE LOS GRANDES

MANUAL Y TEXTOS
EN CASTELLANO



UEFA
2000

© 2000 INFOGRAMES. ALL RIGHTS RESERVED - Game Boy is a registered trademark of Nintendo Co.LTD.
*Any individual names and images, as well as team names, logos, stadium names and playing strips are the property of their respective owners.
UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorized copying of such names and properties. All UEFA logos and names
are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without
the prior written permission of UEFA. All rights reserved." - © Marc Hanauer

GAME BOY
COLOR

Info

INFOGRAMES

España



POKÉMON STADIUM



Esta es la zona de televisión, donde podréis empaparos de vuestra serie favorita. Mola, ¿verdad? Pues además, en Mundo Pokémon 2000 hay una zona de espectáculos, otra de cartas, otra de dibujos, fotos...



El tema del mes

Desde el E3, con sabor

Sabor a nuevos juegos, que hemos desplegado en un macro-reportaje de nada menos que 18 páginas. En él encontraréis lo último mejorcito que se está cocinando para Nintendo 64 y Game Boy Color. No hagáis ni caso a los que dicen que no se movió nada para Nintendo durante el E3. Podéis ser testigos vosotros mismos de que no sólo hay buenos y muchos juegos para este año, sino de que además queda mucha tela por cortar. Venga, no seáis tímidos, id a la página que ponemos aquí.

Pag. 10

Concurso Tomb Raider	5
Big N	8
Minipreviews	32
Lista de éxitos	58
Trucos	60
Zona Zero	62

Reportajes Avances y Previews

Pokémon Snap	6
E3, Año 2000. Los juegos	10
Nuevos Pokémon	28

Novedades

Perfect Dark	36
Pokémon Edición Amarilla	44
Track & Field Summer Games	48
Oddworld Adventures 2	50
CyberTiger	52
Wacky Races	54
UEFA 2000	55
Azures Dreams	56
Konami Collection Vol. 3	57

Guías

Pokémon	64
Jet Force Gemini	86
Toy Story 2	88

El imprescindible Perfect Dark

Si, más imprescindible que nunca. En este momento, sin duda, el juego que no debe faltar en ninguna consola. Perfecto gráficamente, entretenidísimo, jugabilísimo, rapidísimo, fortísimo. No tiene rival en su género. En ninguna máquina, desde luego. ¿Mejor que GoldenEye? Eso tendréis que decidirlo vosotros mismos. Nosotros os damos todas las claves. Aquí.

Pag. 36



Pag. 6

▲ Pokémon Snap

Es el primero de los "próximos" títulos de Pokémon que se preparan para después de verano. En esta doble página anticipamos su llegada ofreciéndos un montón de imágenes para que os vayáis empapando. Podéis completar este avance yendo a la página 28.



Pag. 32

◀ F-1 Racing Championship

Parece que el juego más veloz de Ubi Soft no vaya a salir nunca, pero tranquilos, que está a la vuelta de la esquina. Y esta nueva preview, con el juego actualizado, así lo demuestra. Que pilotéis bien.

Pokémon Ed. Amarilla ▶

Pikachu se pone a los mandos en el último cartucho de Pokémon disponible para Game Boy. Aquí sabrás lo que puedes esperar de él. Un bestseller.



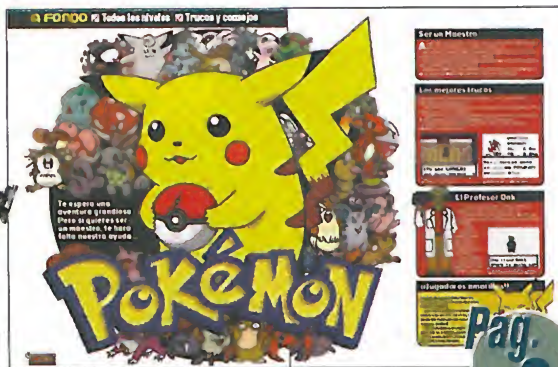
Pag. 44



Pag. 48

◀ Track & Field Summer Games

El clásico de Konami irrumpe en Nintendo 64 con un juego brillante, de una calidad exagerada. Si te molan los deportes, no pierdas de vista los "juegos de verano".



Pag. 64

▲ Guía Pokémon

Comienza en este número la guía más exhaustiva jamás realizada sobre las ediciones azul, roja y amarilla de Pokémon. Serán en total más de 100 páginas con todos los trucos, estrategias y claves para arrasar.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
 Directora de Arte: Susana Lague
 Redacción: Javier Domínguez
 Diseño y Antediseño:
 Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
 Fernando Bravo
 Secretaria de Redacción: Ana M. Torremocha
 Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás,
 Imael Rodríguez, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Director General: Carlos Pérez

Editora del Área Informática: Nomen Perera

Directores de División: Amón Gómez,

Cristina Fernández y Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero:

Pablo De la Cruz

Director Comercial: Javier Talón

Directora de Marketing: María Mero

Director de Distribución: Luis Gómez-Centurián

Coordinación de Producción: Lois Blanco

Departamento de Sistemas: Javier del Val

Fotografía: Pablo Abellado

Departamento de Circulación: Patricia Blanco

Departamento de Suscripciones: Cristina del Río,

María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Publicidad: Mónica Marín

E-mail: monima@hobbypress.es

Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco

E-mail: pblanco@hobbypress.es

C/Pedro Teixeira, 8 9ª planta 28020 Madrid

Tel. 902 11 13 15 Fax: 902 11 86 32

Móvil: María Luisa Merino

C/Amost, 6-4º 48900 Algora, Vizcaya

Tel. 94 460 69 71 Fax: 94 460 66 36

Cataluña/Baleares: Juan Carlos Bena

E-mail: jcbena@hobbypress.es

C/Humana, 185-4º 08034 Barcelona

Tel. 93 280 43 34 Fax: 93 295 57 66

Lanzarote: Federico Aurell C/Turistas, 2-2ª

45002 Valencia Tel. 96 362 60 90 Fax: 96 362 58 05

Andalucía: María Luisa Colán

C/Murillo, 6 41000 San Lúcar la Mayor, Sevilla

Tel. 95 570 00 32 Fax: 95 570 31 18

Redacción:

C/Pedro Teixeira, 8 2ª planta 28020 Madrid

Tel. 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 83 41 - 902 12 03 42

Fax: 902 12 04 47

Distribución: Diagonal C/General Perón, 27-7ª planta

28020 Madrid Tel. 91 417 95 30

Transporte: BOYACA Tel. 91 747 88 80

Impresión: ALTAMIRA

Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid

Depósito Legal: M-36889-1982

© 1999 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super 32X", "Game Boy", "Nintendo Game Boy", "Game Boy Advance", "Game Boy Advance SP", "Game Boy Advance SP 2", "Game Boy Advance SP 3", "Game Boy Advance SP 4", "Game Boy Advance SP 5", "Game Boy Advance SP 6", "Game Boy Advance SP 7", "Game Boy Advance SP 8", "Game Boy Advance SP 9", "Game Boy Advance SP 10", "Game Boy Advance SP 11", "Game Boy Advance SP 12", "Game Boy Advance SP 13", "Game Boy Advance SP 14", "Game Boy Advance SP 15", "Game Boy Advance SP 16", "Game Boy Advance SP 17", "Game Boy Advance SP 18", "Game Boy Advance SP 19", "Game Boy Advance SP 20", "Game Boy Advance SP 21", "Game Boy Advance SP 22", "Game Boy Advance SP 23", "Game Boy Advance SP 24", "Game Boy Advance SP 25", "Game Boy Advance SP 26", "Game Boy Advance SP 27", "Game Boy Advance SP 28", "Game Boy Advance SP 29", "Game Boy Advance SP 30", "Game Boy Advance SP 31", "Game Boy Advance SP 32", "Game Boy Advance SP 33", "Game Boy Advance SP 34", "Game Boy Advance SP 35", "Game Boy Advance SP 36", "Game Boy Advance SP 37", "Game Boy Advance SP 38", "Game Boy Advance SP 39", "Game Boy Advance SP 40", "Game Boy Advance SP 41", "Game Boy Advance SP 42", "Game Boy Advance SP 43", "Game Boy Advance SP 44", "Game Boy Advance SP 45", "Game Boy Advance SP 46", "Game Boy Advance SP 47", "Game Boy Advance SP 48", "Game Boy Advance SP 49", "Game Boy Advance SP 50", "Game Boy Advance SP 51", "Game Boy Advance SP 52", "Game Boy Advance SP 53", "Game Boy Advance SP 54", "Game Boy Advance SP 55", "Game Boy Advance SP 56", "Game Boy Advance SP 57", "Game Boy Advance SP 58", "Game Boy Advance SP 59", "Game Boy Advance SP 60", "Game Boy Advance SP 61", "Game Boy Advance SP 62", "Game Boy Advance SP 63", "Game Boy Advance SP 64", "Game Boy Advance SP 65", "Game Boy Advance SP 66", "Game Boy Advance SP 67", "Game Boy Advance SP 68", "Game Boy Advance SP 69", "Game Boy Advance SP 70", "Game Boy Advance SP 71", "Game Boy Advance SP 72", "Game Boy Advance SP 73", "Game Boy Advance SP 74", "Game Boy Advance SP 75", "Game Boy Advance SP 76", "Game Boy Advance SP 77", "Game Boy Advance SP 78", "Game Boy Advance SP 79", "Game Boy Advance SP 80", "Game Boy Advance SP 81", "Game Boy Advance SP 82", "Game Boy Advance SP 83", "Game Boy Advance SP 84", "Game Boy Advance SP 85", "Game Boy Advance SP 86", "Game Boy Advance SP 87", "Game Boy Advance SP 88", "Game Boy Advance SP 89", "Game Boy Advance SP 90", "Game Boy Advance SP 91", "Game Boy Advance SP 92", "Game Boy Advance SP 93", "Game Boy Advance SP 94", "Game Boy Advance SP 95", "Game Boy Advance SP 96", "Game Boy Advance SP 97", "Game Boy Advance SP 98", "Game Boy Advance SP 99", "Game Boy Advance SP 100", "Game Boy Advance SP 101", "Game Boy Advance SP 102", "Game Boy Advance SP 103", "Game Boy Advance SP 104", "Game Boy Advance SP 105", "Game Boy Advance SP 106", "Game Boy Advance SP 107", "Game Boy Advance SP 108", "Game Boy Advance SP 109", "Game Boy Advance SP 110", "Game Boy Advance SP 111", "Game Boy Advance SP 112", "Game Boy Advance SP 113", "Game Boy Advance SP 114", "Game Boy Advance SP 115", "Game Boy Advance SP 116", "Game Boy Advance SP 117", "Game Boy Advance SP 118", "Game Boy Advance SP 119", "Game Boy Advance SP 120", "Game Boy Advance SP 121", "Game Boy Advance SP 122", "Game Boy Advance SP 123", "Game Boy Advance SP 124", "Game Boy Advance SP 125", "Game Boy Advance SP 126", "Game Boy Advance SP 127", "Game Boy Advance SP 128", "Game Boy Advance SP 129", "Game Boy Advance SP 130", "Game Boy Advance SP 131", "Game Boy Advance SP 132", "Game Boy Advance SP 133", "Game Boy Advance SP 134", "Game Boy Advance SP 135", "Game Boy Advance SP 136", "Game Boy Advance SP 137", "Game Boy Advance SP 138", "Game Boy Advance SP 139", "Game Boy Advance SP 140", "Game Boy Advance SP 141", "Game Boy Advance SP 142", "Game Boy Advance SP 143", "Game Boy Advance SP 144", "Game Boy Advance SP 145", "Game Boy Advance SP 146", "Game Boy Advance SP 147", "Game Boy Advance SP 148", "Game Boy Advance SP 149", "Game Boy Advance SP 150", "Game Boy Advance SP 151", "Game Boy Advance SP 152", "Game Boy Advance SP 153", "Game Boy Advance SP 154", "Game Boy Advance SP 155", "Game Boy Advance SP 156", "Game Boy Advance SP 157", "Game Boy Advance SP 158", "Game Boy Advance SP 159", "Game Boy Advance SP 160", "Game Boy Advance SP 161", "Game Boy Advance SP 162", "Game Boy Advance SP 163", "Game Boy Advance SP 164", "Game Boy Advance SP 165", "Game Boy Advance SP 166", "Game Boy Advance SP 167", "Game Boy Advance SP 168", "Game Boy Advance SP 169", "Game Boy Advance SP 170", "Game Boy Advance SP 171", "Game Boy Advance SP 172", "Game Boy Advance SP 173", "Game Boy Advance SP 174", "Game Boy Advance SP 175", "Game Boy Advance SP 176", "Game Boy Advance SP 177", "Game Boy Advance SP 178", "Game Boy Advance SP 179", "Game Boy Advance SP 180", "Game Boy Advance SP 181", "Game Boy Advance SP 182", "Game Boy Advance SP 183", "Game Boy Advance SP 184", "Game Boy Advance SP 185", "Game Boy Advance SP 186", "Game Boy Advance SP 187", "Game Boy Advance SP 188", "Game Boy Advance SP 189", "Game Boy Advance SP 190", "Game Boy Advance SP 191", "Game Boy Advance SP 192", "Game Boy Advance SP 193", "Game Boy Advance SP 194", "Game Boy Advance SP 195", "Game Boy Advance SP 196", "Game Boy Advance SP 197", "Game Boy Advance SP 198", "Game Boy Advance SP 199", "Game Boy Advance SP 200", "Game Boy Advance SP 201", "Game Boy Advance SP 202", "Game Boy Advance SP 203", "Game Boy Advance SP 204", "Game Boy Advance SP 205", "Game Boy Advance SP 206", "Game Boy Advance SP 207", "Game Boy Advance SP 208", "Game Boy Advance SP 209", "Game Boy Advance SP 210", "Game Boy Advance SP 211", "Game Boy Advance SP 212", "Game Boy Advance SP 213", "Game Boy Advance SP 214", "Game Boy Advance SP 215", "Game Boy Advance SP 216", "Game Boy Advance SP 217", "Game Boy Advance SP 218", "Game Boy Advance SP 219", "Game Boy Advance SP 220", "Game Boy Advance SP 221", "Game Boy Advance SP 222", "Game Boy Advance SP 223", "Game Boy Advance SP 224", "Game Boy Advance SP 225", "Game Boy Advance SP 226", "Game Boy Advance SP 227", "Game Boy Advance SP 228", "Game Boy Advance SP 229", "Game Boy Advance SP 230", "Game Boy Advance SP 231", "Game Boy Advance SP 232", "Game Boy Advance SP 233", "Game Boy Advance SP 234", "Game Boy Advance SP 235", "Game Boy Advance SP 236", "Game Boy Advance SP 237", "Game Boy Advance SP 238", "Game Boy Advance SP 239", "Game Boy Advance SP 240", "Game Boy Advance SP 241", "Game Boy Advance SP 242", "Game Boy Advance SP 243", "Game Boy Advance SP 244", "Game Boy Advance SP 245", "Game Boy Advance SP 246", "Game Boy Advance SP 247", "Game Boy Advance SP 248", "Game Boy Advance SP 249", "Game Boy Advance SP 250", "Game Boy Advance SP 251", "Game Boy Advance SP 252", "Game Boy Advance SP 253", "Game Boy Advance SP 254", "Game Boy Advance SP 255", "Game Boy Advance SP 256", "Game Boy Advance SP 257", "Game Boy Advance SP 258", "Game Boy Advance SP 259", "Game Boy Advance SP 260", "Game Boy Advance SP 261", "Game Boy Advance SP 262", "Game Boy Advance SP 263", "Game Boy Advance SP 264", "Game Boy Advance SP 265", "Game Boy Advance SP 266", "Game Boy Advance SP 267", "Game Boy Advance SP 268", "Game Boy Advance SP 269", "Game Boy Advance SP 270", "Game Boy Advance SP 271", "Game Boy Advance SP 272", "Game Boy Advance SP 273", "Game Boy Advance SP 274", "Game Boy Advance SP 275", "Game Boy Advance SP 276", "Game Boy Advance SP 277", "Game Boy Advance SP 278", "Game Boy Advance SP 279", "Game Boy Advance SP 280", "Game Boy Advance SP 281", "Game Boy Advance SP 282", "Game Boy Advance SP 283", "Game Boy Advance SP 284", "Game Boy Advance SP 285", "Game Boy Advance SP 286", "Game Boy Advance SP 287", "Game Boy Advance SP 288", "Game Boy Advance SP 289", "Game Boy Advance SP 290", "Game Boy Advance SP 291", "Game Boy Advance SP 292", "Game Boy Advance SP 293", "Game Boy Advance SP 294", "Game Boy Advance SP 295", "Game Boy Advance SP 296", "Game Boy Advance SP 297", "Game Boy Advance SP 298", "Game Boy Advance SP 299", "Game Boy Advance SP 300", "Game Boy Advance SP 301", "Game Boy Advance SP 302", "Game Boy Advance SP 303", "Game Boy Advance SP 304", "Game Boy Advance SP 305", "Game Boy Advance SP 306", "Game Boy Advance SP 307", "Game Boy Advance SP 308", "Game Boy Advance SP 309", "Game Boy Advance SP 310", "Game Boy Advance SP 311", "Game Boy Advance SP 312", "Game Boy Advance SP 313", "Game Boy Advance SP 314", "Game Boy Advance SP 315", "Game Boy Advance SP 316", "Game Boy Advance SP 317", "Game Boy Advance SP 318", "Game Boy Advance SP 319", "Game Boy Advance SP 320", "Game Boy Advance SP 321", "Game Boy Advance SP 322", "Game Boy Advance SP 323", "Game Boy Advance SP 324", "Game Boy Advance SP 325", "Game Boy Advance SP 326", "Game Boy Advance SP 327", "Game Boy Advance SP 328", "Game Boy Advance SP 329", "Game Boy Advance SP 330", "Game Boy Advance SP 331", "Game Boy Advance SP 332", "Game Boy Advance SP 333", "Game Boy Advance SP 334", "Game Boy Advance SP 335", "Game Boy Advance SP 336", "Game Boy Advance SP 337", "Game Boy Advance SP 338", "Game Boy Advance SP 339", "Game Boy Advance SP 340", "Game Boy Advance SP 341", "Game Boy Advance SP 342", "Game Boy Advance SP 343", "Game Boy Advance SP 344", "Game Boy Advance SP 345", "Game Boy Advance SP 346", "Game Boy Advance SP 347", "Game Boy Advance SP 348", "Game Boy Advance SP 349", "Game Boy Advance SP 350", "Game Boy Advance SP 351", "Game Boy Advance SP 352", "Game Boy Advance SP 353", "Game Boy Advance SP 354", "Game Boy Advance SP 355", "Game Boy Advance SP 356", "Game Boy Advance SP 357", "Game Boy Advance SP 358", "Game Boy Advance SP 359", "Game Boy Advance SP 360", "Game Boy Advance SP 361", "Game Boy Advance SP 362", "Game Boy Advance SP 363", "Game Boy Advance SP 364", "Game Boy Advance SP 365", "Game Boy Advance SP 366", "Game Boy Advance SP 367", "Game Boy Advance SP 368", "Game Boy Advance SP 369", "Game Boy Advance SP 370", "Game Boy Advance SP 371", "Game Boy Advance SP 372", "Game Boy Advance SP 373", "Game Boy Advance SP 374", "Game Boy Advance SP 375", "Game Boy Advance SP 376", "Game Boy Advance SP 377", "Game Boy Advance SP 378", "Game Boy Advance SP 379", "Game Boy Advance SP 380", "Game Boy Advance SP 381", "Game Boy Advance SP 382", "Game Boy Advance SP 383", "Game Boy Advance SP 384", "Game Boy Advance SP 385", "Game Boy Advance SP 386", "Game Boy Advance SP 387", "Game Boy Advance SP 388", "Game Boy Advance SP 389", "Game Boy Advance SP 390", "Game Boy Advance SP 391", "Game Boy Advance SP 392", "Game Boy Advance SP 393", "Game Boy Advance SP 394", "Game Boy Advance SP 395", "Game Boy Advance SP 396", "Game Boy Advance SP 397", "Game Boy Advance SP 398", "Game Boy Advance SP 399", "Game Boy Advance SP 400", "Game Boy Advance SP 401", "Game Boy Advance SP 402", "Game Boy Advance SP 403", "Game Boy Advance SP 404", "Game Boy Advance SP 405", "Game Boy Advance SP 406", "Game Boy Advance SP 407", "Game Boy Advance SP 408", "Game Boy Advance SP 409", "Game Boy Advance SP 410", "Game Boy Advance SP 411", "Game Boy Advance SP 412", "Game Boy Advance SP 413", "Game Boy Advance SP 414", "Game Boy Advance SP 415", "Game Boy Advance SP 416", "Game Boy Advance SP 417", "Game Boy Advance SP 418", "Game Boy Advance SP 419", "Game Boy Advance SP 420", "Game Boy Advance SP 421", "Game Boy Advance SP 422", "Game Boy Advance SP 423", "Game Boy Advance SP 424", "Game Boy Advance SP 425", "Game Boy Advance SP 426", "Game Boy Advance SP 427", "Game Boy Advance SP 428", "Game Boy Advance SP 429", "Game Boy Advance SP 430", "Game Boy Advance SP 431", "Game Boy Advance SP 432", "Game Boy Advance SP 433", "Game Boy Advance SP 434", "Game Boy Advance SP 435", "Game Boy Advance SP 436", "Game Boy Advance SP 437", "Game Boy Advance SP 438", "Game Boy Advance SP 439", "Game Boy Advance SP 440", "Game Boy Advance SP 441", "Game Boy Advance SP 442", "Game Boy Advance SP 443", "Game Boy Advance SP 444", "Game Boy Advance SP 445", "Game Boy Advance SP 446", "Game Boy Advance SP 447", "Game Boy Advance SP 448", "Game Boy Advance SP 449", "Game Boy Advance SP 450", "Game Boy Advance SP 451", "Game Boy Advance SP 452", "Game Boy Advance SP 453", "Game Boy Advance SP 454", "Game Boy Advance SP 455", "Game Boy Advance SP 456", "Game Boy Advance SP 457", "Game Boy Advance SP 458", "Game Boy Advance SP 459", "Game Boy Advance SP 460", "Game Boy Advance SP 461", "Game Boy Advance SP 462", "Game Boy Advance SP 463", "Game Boy Advance SP 464", "Game Boy Advance SP 465", "Game Boy Advance SP 466", "Game Boy Advance SP 467", "Game Boy Advance SP 468", "Game Boy Advance SP 469", "Game Boy Advance SP 470", "Game Boy Advance SP 471", "Game Boy Advance SP 472", "Game Boy Advance SP 473", "Game Boy Advance SP 474", "Game Boy Advance SP 475", "Game Boy Advance SP 476", "Game Boy Advance SP 477", "Game Boy Advance SP 478", "Game Boy Advance SP 479", "Game Boy Advance SP 480", "Game Boy Advance SP 481", "Game Boy Advance SP 482", "Game Boy Advance SP 483", "Game Boy Advance SP 484", "Game Boy Advance SP 485", "Game Boy Advance SP 486", "Game Boy Advance SP 487", "Game Boy Advance SP 488", "Game Boy Advance SP 489", "Game Boy Advance SP 490", "Game Boy Advance SP 491", "Game Boy Advance SP 492", "Game Boy Advance SP 493", "Game Boy Advance SP 494", "Game Boy Advance SP 495", "Game Boy Advance SP 496", "Game Boy Advance SP 497", "Game Boy Advance SP 498", "Game Boy Advance SP 499", "Game Boy Advance SP 500", "Game Boy Advance SP 501", "Game Boy Advance SP 502", "Game Boy Advance SP 503", "Game Boy Advance SP 504", "Game Boy Advance SP 505", "Game Boy Advance SP 506", "Game Boy Advance SP 507", "Game Boy Advance SP 508", "Game Boy Advance SP 509", "Game Boy Advance SP 510", "Game Boy Advance SP 511", "Game Boy Advance SP 512", "Game Boy Advance SP 513", "Game Boy Advance SP 514", "Game Boy Advance SP 515", "Game Boy Advance SP 516", "Game Boy Advance SP 517", "Game Boy Advance SP 518", "Game Boy Advance SP 519", "Game Boy Advance SP 520", "Game Boy Advance SP 521", "Game Boy Advance SP 522", "Game Boy Advance SP 523", "Game Boy Advance SP 524", "Game Boy Advance SP 525", "Game Boy Advance SP 526", "Game Boy Advance SP 527", "Game Boy Advance SP 528", "Game Boy Advance SP 529", "Game Boy Advance SP 530", "Game Boy Advance SP 531", "Game Boy Advance SP 532", "Game Boy Advance SP 533", "Game Boy Advance SP 534", "Game Boy Advance SP 535", "Game Boy Advance SP 536", "Game Boy Advance SP 537", "Game Boy Advance SP 538", "Game Boy Advance SP 539", "Game Boy Advance SP 540", "Game Boy Advance SP 541", "Game Boy Advance SP 542", "Game Boy Advance SP 543", "Game Boy Advance SP 544", "Game Boy Advance SP 545", "Game Boy Advance SP 546", "Game Boy Advance SP 547", "Game Boy Advance SP 548", "Game Boy Advance SP 549", "Game Boy Advance SP 550", "Game Boy Advance SP 551", "Game Boy Advance SP 552", "Game Boy Advance SP 553", "Game Boy Advance SP 554", "Game Boy Advance SP 555", "Game Boy Advance SP 556", "Game Boy Advance SP 557", "Game Boy Advance SP 558", "Game Boy Advance SP 559", "Game Boy Advance SP 560", "Game Boy Advance SP 561", "Game Boy Advance SP 562", "Game Boy Advance SP 563", "Game Boy Advance SP 564", "Game Boy Advance SP 565", "Game Boy Advance SP 566", "Game Boy Advance SP 567", "Game Boy Advance SP 568", "Game Boy Advance SP 569", "Game Boy Advance SP 570", "Game Boy Advance SP 571", "Game Boy Advance SP 572", "Game Boy Advance SP 573", "Game Boy Advance SP 574", "Game Boy Advance SP 575", "Game Boy Advance SP 576", "Game Boy Advance SP 577", "Game Boy Advance SP 578", "Game Boy Advance SP 579", "Game Boy Advance SP 580", "Game Boy Advance SP 581", "Game Boy Advance SP 582", "Game Boy Advance SP 583", "Game Boy Advance SP 584", "Game Boy Advance SP 585", "Game Boy Advance SP 586", "Game Boy Advance SP 587", "Game Boy Advance SP 588", "Game Boy Advance SP 589", "Game Boy Advance SP 590", "Game Boy Advance SP 591", "Game Boy Advance SP 592", "Game Boy Advance SP 593", "Game Boy Advance SP 594", "Game Boy Advance SP 595", "Game Boy Advance SP 596", "Game Boy Advance SP 597", "Game Boy Advance SP 598", "Game Boy Advance SP 599", "Game Boy Advance SP 600", "Game Boy Advance SP 601", "Game Boy Advance SP 602", "Game Boy Advance SP 603", "Game Boy Advance SP 604", "Game Boy Advance SP 605", "Game Boy Advance SP 606", "Game Boy Advance SP 607", "Game Boy Advance SP 608", "Game Boy Advance SP 609", "Game Boy Advance SP 610", "Game Boy Advance SP 611", "Game Boy Advance SP 612", "Game Boy Advance SP 613", "Game Boy Advance SP 614", "Game Boy Advance SP 615", "Game Boy Advance SP 616", "Game Boy Advance SP 617", "Game Boy Advance SP 618", "Game Boy Advance SP 619", "Game Boy Advance SP 620", "Game Boy Advance SP 621", "Game Boy Advance SP 622", "Game Boy Advance SP 623", "Game Boy Advance SP 624", "Game Boy Advance SP 625", "Game Boy Advance SP 626", "Game Boy Advance SP 627", "Game Boy Advance SP 628", "Game Boy Advance SP 629", "Game Boy Advance SP 630", "Game Boy Advance SP 631", "Game Boy Advance SP 632", "Game Boy Advance SP 633", "Game Boy Advance SP 634", "Game Boy Advance SP 635", "Game Boy Advance SP 636", "Game Boy Advance SP 637", "Game Boy Advance SP 638", "Game Boy Advance SP 639", "Game Boy Advance SP 640", "Game Boy Advance SP 641", "Game Boy Advance SP 642", "Game Boy Advance SP 643", "Game Boy Advance SP 644", "Game Boy Advance SP 645", "Game Boy Advance SP 646", "Game Boy Advance SP 647", "Game Boy Advance SP 648", "Game Boy Advance SP 649", "Game Boy Advance SP 650", "Game Boy Advance SP 651", "Game Boy Advance SP 652", "Game Boy Advance SP 653", "Game Boy Advance SP 654", "Game Boy Advance SP 655", "Game Boy Advance SP 656", "Game Boy Advance SP 657", "Game Boy Advance SP 658", "Game Boy Advance SP 659", "Game Boy Advance SP 660", "Game Boy Advance SP 661", "Game Boy Advance SP 662", "Game Boy Advance SP 663", "Game Boy Advance SP 664", "Game Boy Advance SP 665", "Game Boy Advance SP 666", "Game Boy Advance SP 667", "Game Boy Advance SP 668", "Game Boy Advance SP 669", "Game Boy Advance SP 670", "Game Boy Advance SP 671", "Game Boy Advance SP 672", "Game Boy Advance SP 673", "Game Boy Advance SP 674", "Game Boy Advance SP 675", "Game Boy Advance SP 676", "Game Boy Advance SP 677", "Game Boy Advance SP 678", "Game Boy Advance SP 679", "Game Boy Advance SP 680", "Game Boy Advance SP 681", "Game Boy Advance SP 682", "Game Boy Advance SP 683", "Game Boy Advance SP 684", "Game Boy Advance SP 685", "Game Boy Advance SP 686", "Game Boy Advance SP 687", "Game Boy Advance SP 688", "Game Boy Advance SP 689", "Game Boy Advance SP 690", "Game Boy Advance SP 691", "Game Boy Advance SP 692", "Game Boy Advance SP 693", "Game Boy Advance SP 694", "Game Boy Advance SP 695", "Game Boy Advance SP 696", "Game Boy Advance SP 697", "Game Boy Advance SP 698", "Game Boy Advance SP 699", "Game Boy Advance SP 700", "Game Boy Advance SP 701", "Game Boy Advance SP 702", "Game Boy Advance SP 703", "Game Boy Advance SP 704", "Game Boy Advance SP 705", "Game Boy Advance SP 706", "Game Boy Advance SP 707", "Game Boy Advance SP 708", "Game Boy Advance SP 709", "Game Boy Advance SP 710", "Game Boy Advance SP 711", "Game Boy Advance SP 712", "Game Boy Advance SP 713", "Game Boy Advance SP 714", "Game Boy Advance SP 715", "Game Boy Advance SP 716", "Game Boy Advance SP 717", "Game Boy Advance SP 718", "Game Boy Advance SP 719", "Game Boy Advance SP 720", "Game Boy Advance SP 721", "Game Boy Advance SP 722", "Game Boy Advance SP 723", "Game Boy Advance SP 724", "Game Boy Advance SP 725", "Game Boy Advance SP 726", "Game Boy Advance SP 727", "Game Boy Advance SP 728", "Game Boy Advance SP 729", "Game Boy Advance SP 730", "Game Boy Advance SP 731", "Game Boy Advance SP 732", "Game Boy Advance SP 733", "Game Boy Advance SP 734", "Game Boy Advance SP 735", "Game Boy Advance SP 736", "Game Boy Advance SP 737", "Game Boy Advance SP 738", "Game Boy Advance SP 739", "Game Boy Advance SP 740", "Game Boy Advance SP 741", "Game Boy Advance SP 742", "Game Boy Advance SP 743", "Game Boy Advance SP 744", "Game Boy Advance SP 745", "Game Boy Advance SP 746", "Game Boy Advance SP 747", "Game Boy Advance SP 748", "Game Boy Advance SP 749", "Game Boy Advance SP 750", "Game Boy Advance SP 751", "Game Boy Advance SP 752", "Game Boy Advance SP 753", "Game Boy Advance SP 754", "Game Boy Advance SP 755", "Game Boy Advance SP 756", "Game Boy Advance SP 757", "Game Boy Advance SP 758", "Game Boy Advance SP 759", "Game Boy Advance SP 760", "Game Boy Advance SP 761", "Game Boy Advance SP

CONCURSO TOMB RAIDER

En estas pantallas se han colado unos personajes intrusos para despistar a Lara Croft. Descubre en qué pantallas están y podrás ganar uno de los 20 Tomb Raider para Game Boy Color que regalamos.

1



2



3



4



¡REGALAMOS
20
TOMB RAIDER!

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

C.Postal: _____ Las pantallas falsas son: _____

Lara Croft y Tomb Raider son marcas de Core Design Ltd. Lara Croft y Tomb Raider © Core Design Ltd. 1996-2000. Editado por THQ bajo licencia de Eidos Interactive Ltd. Core Design Ltd. y el logotipo de Core Design logo son marcas de Core Design Ltd. Eidos, Eidos Interactive y el logotipo de EIDOS son marcas de Eidos Group of Companies. THQ y el logotipo de THQ son marcas y/o marcas registradas de THQ Inc. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. Reservados todos los derechos. Editado por THQ bajo licencia de Eidos Interactive Ltd.

**BASES DEL
CONCURSO**

**CORE
THQ**
www.thq.co.uk
EIDOS
www.eidos.co.uk
PROEIN
GAME BOY COLOR

- 1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO TOMB RAIDER".
- 2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un cartucho de Tomb Raider para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- 3.- Sólo podrán participar en este concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Junio y 27 de Julio de 2000.
- 4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Julio de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Nintendo Acción.
- 5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- 6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS.

AVANCE

POKÉMON SNAP

El 15 de Septiembre está previsto que el próximo éxito Pokémon llegue a España. En USA ya está pegando fuerte.

¿Qué hay que hacer para que un Pokémon diga “tubérculo” y sonría?

REVISTA OFICIAL 7

Nintendo en el E3

Como siempre, Nintendo montó un stand en el show de Los Angeles acorde con la calidad de sus juegos (y su categoría). El espacio más importante estuvo dedicado a los nuevos **Pokémon Oro y Plata**, aunque también hubo sitio, y mucho, para conocer todas las novedades que están a punto de llegar en Nintendo 64. Morid

de envidia: **jugamos con Dinosaur Planet, con Banjo-Toonie, con Eternal Darkness**. Por hacer, hasta conocimos a Joanna Dark "in person". ¡¡Ya tenemos sex-symbol!! Lo único regular es que no pudimos darnos una vuelta en los Volkswagen Beetle, por lo visto coche oficial Pokémon.



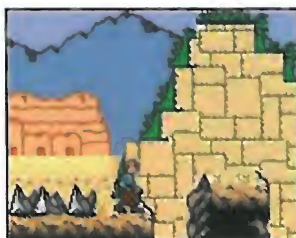
1. El simpático Beetle se ha convertido en coche oficial Pokémon. 2. Hablando del rey de Roma, todo un escaparate televisivo para bombardear a los visitantes. 3. Se llama Joanna Dark y ¡¡existe!! La conocimos en la rueda de prensa de Nintendo. Chica, somos tus primeros fans. 4. El Dinosaur Planet de Rare también atrajo la atención del público. 5. Siempre espectacular, el stand de Nintendo fue de los más destacados.

Tintín vuelve en color

Cuatro años después (y 150.000 unidades vendidas) del lanzamiento original, Infogrames vuelve a lanzar **Tintín en el Templo del Sol** en versión exclusiva para Game Boy Color. El juego será prácticamente idéntico a la edición anterior, que fue muy bien recibida entre otras cosas por su variedad: tenía **aventura, plataformas, puzzles, fases de**



carreras... Las grandes novedades, además del aprovechamiento de la paleta de colores, serán la incorporación



de un nuevo sistema de passwords y una mejora en la jugabilidad. Estará listo el **6 de septiembre**. No faltéis.

Una de publicidades



El hardware es protagonista en estas publicidades que hemos sacado de dos revistas extranjeras de Nintendo. Veraniega la de Game Boy Color y muy guerrera y original la de las N64 de colores.

Capcom avanza los primeros juegos para Game Boy Advance

Capcom vuelve a la carga con Nintendo, y buena prueba de ello es que ha sido de las **primeras licenciatarias en comunicar desarrollos para Game Boy Advance**. Se trata de tres títulos, tres clásicos que están ya en las estaciones de sus diseñadores. Hablamos de **Resident Evil**, que al parecer ha dado el salto desde GBColor (aunque hemos leído que hay una versión GBC en proyecto), de **Street Fighter** (no sabemos qué edición) y de **Mega Man**. La transparencia de Capcom no ha llegado hasta el punto de darnos las fechas. Eso ya sería un milagro.



Los nuevos Pokémon, presentados en Estados Unidos por su creador

Cinco nuevos personajes de las ediciones Oro y Plata fueron presentados en una rueda de prensa muy especial convocada por Nintendo América. Especial, porque los periodistas eran niños de un colegio californiano que conocieron en primicia total a Ho-Oh, Lugia, Chikorita, Cyndaquil y Totodile. Los chavales respondieron con entusiasmo, aplaudiendo la entrada de cada nuevo personaje. Para redondear, el acto fue presentado por Mr. Ishihara, creador de Pokémon.

Como sabéis, las nuevas ediciones de Pokémon tienen previsto su lanzamiento en Estados Unidos para el día 16 de octubre. La gran novedad que ofrecen es la introducción de 100 nuevos pokémon, entre los que por supuesto se encuentran los recién presentados.



Envía "e-mails" desde tu Game Boy

La portátil de Nintendo al final acaba convirtiéndose en un potente superordenador. El periférico que está a punto de poner a la venta la compañía Interact desde luego va en esa dirección. Se llama Shark MX y en esencia es un módem, que no sólo da la posibilidad de enviar e-mails, sino que además proporciona agenda de direcciones, calculadora y funciones de calendario.

Interact prevé lanzar Shark MX a finales de este mes en las tiendas americanas, donde se podrá encontrar por alrededor de 40\$ (unas 7.500 ptas). El precio incluirá 30 minutos de conexión al servicio de correo electrónico que ofrece esta misma compañía.



La lista de Dolphin

Últimos datos y nombres de juegos que podrían ver la luz en la nueva consola de Nintendo. Estas son nuestras apuestas de este mes.

■ Diversas fuentes aseguran que Namco está en negociaciones con Nintendo para trasladar Ridge Racer V a la nueva consola.



■ Aunque aún no está confirmado oficialmente, parece que Capcom ha cancelado el lanzamiento de Resident Evil 0 para Nintendo 64. ¿La razón? Ha decidido trasladarlo directamente a Dolphin.

■ Ubi tiene en cartera tres supertítulos: VIP, con Pamela Anderson a la cabeza; Dinosaur, versión del peliulón de la Disney; y Road to El Dorado, basado también en otra película de animación que promete romper moldes, ésta de Dreamworks.

■ De la boca de Yamauchi se ha oído decir que Nintendo ya trabaja en una nueva aventura 3D para Pokémon. También se da por hecho que los nuevos Mario y Zelda se presentarán junto a la máquina en el Space World de agosto.

■ Rare tiene varios títulos en cartera. Uno de los primeros puede ser Killer Instinct 3, como se recoge en su web, y Donkey Kong Dolphin y Perfect Dark 2 podrían venir justo a continuación.

■ Retro Studios, conocido "second-party" de Nintendo, también trabaja afanosamente en la máquina. Hay previstos un juego de fútbol, otro de béisbol, un shooter 3D y uno de coches que ya tiene nombre, Thunder Rally.

■ Factor 5, la gente que ha hecho las herramientas de sonido de la máquina, ha dejado caer un nombre: Thornado.

■ Silicon Knights, recién firmado su potente acuerdo con Nintendo, arriesga otro: Too Human.

■ Y en el apartado de variedades, apuntamos un título deportivo de Left Field, un proyecto de LucasArts, los nombres de Saffire y Picasso y una bomba: Metal Gear Solid 2. Sí, Konami se lo está pensando. Y ya hay un reguero de rumores...



Ridge Racer 64: lista de premiados

Ganan un cartucho y un Rumble Pak para N64

Ana I. Arce Ruiz	Asturias
Pablo Niebla Martínez	Asturias
Clara Gómez García	Badajoz
Miguel Abreu Bonini	Baleares
Rafael Munar Liabres	Baleares
Jesus Sanchez Delgado	Barcelona
Adrián Urbano León	Córdoba
Lorenzo A. Aragón Alcarra	Córdoba
Raúl Fernández Fernández	León
Saúl Villazola Fernández	León
Alejandro Ortiz Rivas	Madrid
Daniel Bello Valle	Madrid
Carlos Llanos González	Madrid
Sergio Fontecha Fernández	Madrid
Javier Galán Pomposo	Madrid
Francisco Martínez Rivera	Murcia
Adrián Sánchez Mendoza	Murcia
Xabier Ortiz de Landanuri	Navarra
Galizia Iriarte Roncales	Navarra
Enrique R. Lage Morata	Pontevedra
César Domínguez Viola	Valencia
Cristóbal Sánchez Castillo	Sevilla
Luis A. Sánchez Barrantes	Toledo
Aitor Saez Elomaga	Vizcaya
Daniel Grande Arias	Vizcaya

EL TELEGRAMA

• La Academia de Artes y Ciencias Interactivas ha entregado sus premios anuales a la industria del videojuego.

Pokémon Snap se llevó el galardón al juego infantil del año, mientras que Star Wars Racer ha arrasado en la categoría de juegos de carreras. • Los mentideros de Internet han recogido estos últimos días ciertos rumores sobre un enlace Nintendo-Microsoft. Parece que la compañía del Windows está haciéndole la corte a la gran N. • Rod Cousens, presidente de Acclaim International, ha manifestado que habrá versiones de sus juegos con licencia Ferrari para Game Boy Advance y Dolphin. • Avances sobre Game Boy Advance: su nombre es provisional y seguro que cambia cuando sea anunciada oficialmente, y por lo que parece tendrá cuatro botones de acción. • Recibamos al nuevo "second party" de Nintendo para Dolphin. Se llama NDCUBE, y es el resultado de la inversión de Nintendo en la compañía japonesa Dentsu.

E3, AÑO 2000. LOS JUEGOS

VERSIÓN NINTENDO 64

Una de las atracciones del año, el E3 americano, acaba de celebrarse en Los Angeles. A la gente de Nintendo nos ha dejado un sabor agri dulce. El dulce lo ha puesto el catálogo de juegos más impresionante jamás visto para N64; la parte amarga se la llevan Dolphin y Game Boy Advance, las futuras consolas que no pisaron la moqueta del Convention Center.

COMPAÑÍA: RARE NINTENDO TIPO DE JUEGO: AVENTURA 2D LANZAMIENTO: NOVEMBRE

BANJO-TOOIE

Vuelve la pareja más genial de la historia

Como los tiempos cambian y no se sabe hasta cuándo dura el amor, esta vez Banjo y Kazooie podrán jugar por separado. Incluso podremos controlar a Mumbo Jumbo, el Shaman. Claro que éstas no serán las únicas novedades que nos traerá el juego. Nos moveremos en 8 nuevos mundos, combatiremos contra 10 jefazos...

Rare ha tirado de guión y tecnología para rematar la vuelta. En el guión está escrito que Banjo y Kazooie se puedan transformar en diferentes criaturas y objetos (un submarino, una furgoneta), que conocerán a 125 personajes diferentes y que disfrutarán de 40 habilidades distintas. La parte tecnológica ya se presenta sola con estas superpantallas, pero anadad también efectos de luz en tiempo real, banda sonora interactiva...



Banjo, que va solito, enmudece ante la llegada de este pajaraco que tiene pinta de jefe final.

Mumbo Jumbo se convierte en protagonista principal de la acción. Bienvenido, hechicero.



COMPAÑÍA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: RPG LANZAMIENTO: 2001

PAPER MARIO

Mario de dibujos animados

El añorado Mario RPG 2 por fin encuentra hueco en la agenda de Nintendo. Cambia el nombre, pero no la filosofía. Escenarios que parecen pintados a mano, toque dulce y aventura sin parar.

Tiene look 2D pero está ambientado en un mundo en tres dimensiones. Fabulosamente ambientado. Y este escenario reunirá la acción de un beat'em up junto a intensos combates en formato RPG. Los americanos lo tendrán a finales de diciembre. Nosotros, el año que viene.



En la historia participarán los mejores amigos (y enemigos) del bigotudo fontanero.

COMPañIA: **TRIG** TIPO DE JUEGO: **ADVENTURA 4 MON** LANZAMIENTO: **2001**

HERCULES

La serie de televisión, pronto en tu Nintendo

Clavadito, nos han dicho que es. Pero no en la línea fea de aquel Superman, sino radiante. Eres Hércules, el hijo de Zeus, y debes liberar a tu padre de las garras de su hermano Ares, el dios de la guerra. Durante tu aventura te ayudarán algunos personajes de la serie, que además podrás controlar. Ánimo valiente, te esperan 12 mundos en perfecto 3D con la antigua Grecia como fondo.

Hercules no será un simple paseo por el parque con alguna que otra escaramuza, sino que además nos desafiará a resolver puzzles, localizar ciertos ítems y dialogar con el personal de la zona. Hablan maravillas además del sistema de combate, que incluirá cuatro ataques mágicos y la opción de llamar a nuestros amigos cuando lo necesitemos.



El desafío incluirá lucha de titanes contra cinco feroces monstruos. Qué tal el primero.



Los majestuosos escenarios dejan bien claro el fenomenal trabajo de Titus a nivel gráfico.



Parece que el control será uno de los puntos a favor del juego. Simple, sencillo y eficaz.



Entre la variada gama de movimientos a disposición de Hercules, estará también la natación.



COMPañIA: **NINTENDO** TIPO DE JUEGO: **ADVENTURA ACCIÓN** LANZAMIENTO: **2001**

KIRBY 64

Cuidado, que rebootooo...

El gordinflón rosa vuelve a los escenarios, en exclusiva para Nintendo 64. Volando, flotando, rodando, Kirby regresa para salvar su delicioso mundo con la parafernalia usual. Mucha simpatía y una habilidad especial para interactuar con los rivales.

Que no es ni más ni menos que la capacidad de succionar a sus enemigos, para copiar sus ataques y cargárselos fácilmente. Trabajo no va a faltar. Habrá alrededor de 50 tipos diferentes de criaturas, y ya que estamos de números, seis bonitos planetas sobre los que descargar una variada gama de sutiles movimientos. Recibamos, pues, con un fuerte aplauso el estreno de Kirby en el mundo de las tres dimensiones. Oye, y es casi tan bonito como lo de Mario, eh.



El nuevo Kirby tiene una pinta fascinante, y los escenarios están para comérselos.

COMPañIA: **NINTENDO** TIPO DE JUEGO: **ESTRATEGIA** LANZAMIENTO: **2001**

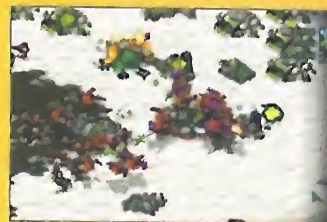
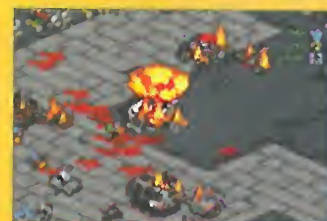
STARCRAFT 64

Llega el "bestseller" de la estrategia

Los fans de la estrategia en tiempo real están de enhorabuena. Por fin se acerca el juego más laureado del género, versionado por sus propios creadores, Blizzard Entertainment.

La versión N64 incluye todas las misiones y unidades del original, más nuevos objetivos y powerups creados en exclusiva. En total, 50 campañas, que jugaremos de forma diferente según el bando que elijamos. Terrans, Protos y Zergs, cada uno tendrá su propio set de unidades, armas y habilidades. Nada, que si te gusta la estrategia, pronto tendrás dos tazas.

El argumento de Starcraft va cobrando vida a medida que jugamos, y eso significa giros inesperados en el guión.



DINOSAUR PLANET

El juego que reúne todos los conocimientos de Rare

La última de Rare tiene lugar en un recóndito planeta poblado por dinosaurios. Sus protagonistas son dos guerreros llamados Sabre y Krystal, que junto a sus colegas dinos Kyte y Tricky, lucharán por salvar el planeta de una poderosa fuerza que amenaza con destruir el universo. El argumento, ya veis, en la línea de Rare. Lo de dentro... lo de dentro será lo más sorprendente jamás concebido.

Lo de dentro será una combinación increíble de tecnología y sabiduría. Una aventura que recordaremos por su variedad y profundidad. Que nos enfrentará a los triceratops más terribles y en la siguiente escena nos pondrá a los mandos de una especie de podracers. Por otra parte se han incluido horas de diálogos combinadas con increíbles animaciones faciales de los protagonistas. Lástima que no podáis "oír" estas pantallas, pero al menos podéis deleitaros con los gráficos.



La variedad será uno de los factores clave. Nos enfrentaremos a situaciones muy diferentes.

La mecánica de movimientos será bastante similar a la planteada en Ocarina of Time.



NFL QBC 2001

El fútbol americano es así (digo yo)

Aclaim vuelve a la carga con uno de los mejores caruchos de fútbol americano que veréis en Nintendo 64. Se trata de la última edición de NFL Quarterback Club, una golosina para los fans de este deporte.

Si os gusta el fútbol americano, estáis de suerte. Llegó la edición 2001 de todo un clásico de este deporte, y estáis preparados porque lo tiene todo para arrasar. ¿Por ejemplo? Pues 5 modos de juego, 31 jugadas específicas y la posibilidad de crear las nuestras, cámaras configurables, todas las funciones de manager imaginables y un nivel gráfico y unas animaciones absolutamente increíbles.



El juego contará con una Inteligencia Artificial que simulará encuentros reales de la NFL.

MEGA MAN 64

Su aventura más épica

El megahéroe de Capcom está a punto de conseguir un record de Guinness. Sólo faltaba una versión para N64 y ya la tenemos aquí. Y además promete.

Mega Man 64 combinará la clásica acción de este superhéroe con la profundidad de un RPG. El caballero azul deberá explorar enormes mundos en 3D con el objetivo de encontrar un gran tesoro. Gráficos de lujo, acción y movilidad completarán lo último del megahombre.

A Mega Man no sólo le veremos esta vez saltando y disparando, sino además embarcado en una aventura muy "rolera".



COMPAÑÍA: CAPCOM TIPO DE JUEGO: SURVIVAL HORROR LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

RESIDENT EVIL ZERO

El germen de la historia. Cómo ocurrió todo

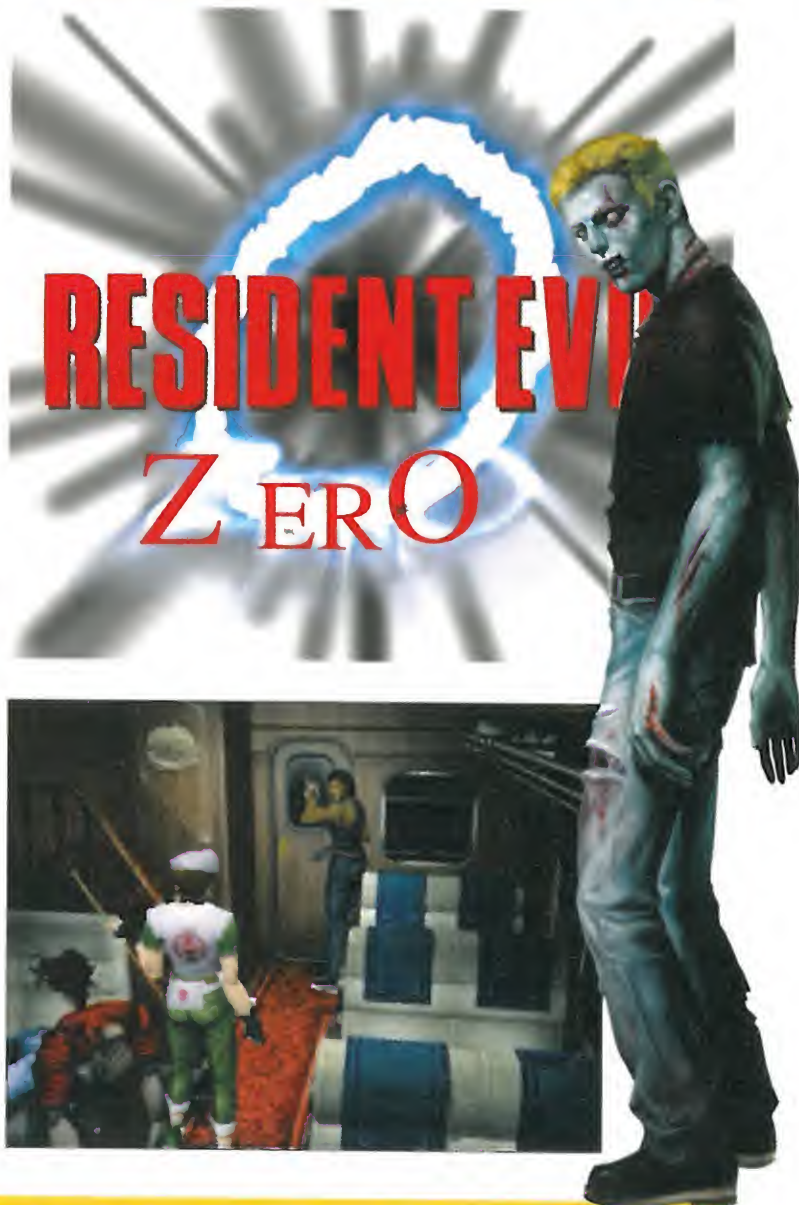
Si estáis preparados, nos gustaría responder a todas vuestras incógnitas. Qué pasó realmente antes de que todo el pueblo se convirtiera en zombies, por qué sucedió todo. Esto es lo que Capcom va a desvelarnos con su Zero, la "precuela" de RE2.

Se pudo jugar en la feria, y su aspecto era bastante completo, pero parece que no lo tendremos aquí al menos hasta final de año. Qué cosas nos impresionaron más: primero el giro de 180° que pueden dar los personajes (Rebecca y Billy), eso salvará muchas vidas; después, que el control era con el pad digital; y en último lugar, antes de cascar, que los zombies te aprietan desde cualquier lugar y en cualquier momento.



Una de las grandes novedades será la posibilidad de cambiar de personaje cuando queramos.

La acción comienza en el tren, de donde por cierto no parece muy fácil salir.



STAR WARS BATTLE FOR NABOO

La superlicencia ataca de nuevo

LucasArts y Factor 5 lo habían desvelado días antes de que empezara el show. Es el segundo juego exclusivo sobre el Episodio 1, y esta vez se ha decidido "volver a los orígenes" con un shooter aéreo muy en la línea de Rogue Squadron.

La Federación de Comercio ha invadido Naboo, y un pequeño grupo de rebeldes, liderado por Gavyn Sykes, se apresta a contraatacar. Así empieza el vertiginoso arcade que tiene casi a punto Lucas, una fenomenal batalla que transcurrirá a través de 16 enormes niveles en los que combatiremos sobre diferentes tipos de vehículos. Aunque se ha utilizado como base el engine de Rogue Squadron, hay tantas mejoras como para considerarlo nuevo. La opción de ajuste dinámico de dificultad es buena prueba: el juego evalúa la habilidad del usuario y pone las cosas más fáciles o difíciles durante la batalla.

COMPAÑÍA: LUCASARTS TIPO DE JUEGO: SHOOTER AÉREO LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR



Pilotaremos diferentes vehículos: desde un N1 Starfighter a un cañonero robado.

Battle for Naboo supera gráficamente a Rogue Squadron. Tiene un aspecto de lo más atractivo.

COMPañIA: **WISGAMES** TIPO DE JUEGO: **CARRERAS** LANZAMIENTO: **SIN DETERMINAR**

INDY RACING 2000

Más velocidad para tu consola

Paradigm Entertainment vuelve a las carreras de la mano de Infogrames, con un cartucho dominado por la Fórmula Indy, algo así como la versión americana de la F-1.

Participan en la aventura 20 pilotos reales de la Indy Racing League, incluido el ganador del año pasado, Kenny Brack. Se disputarán el campeonato en los 9 circuitos oficiales. Además el juego contará con 8 pistas de "fantasía" donde correremos con otro tipo de autos. Puede que esté listo en verano.



Las creaciones de Paradigm siempre han destacado por su nivel de realismo. Esta también.

COMPañIA: **MOVIAT** TIPO DE JUEGO: **CARRERAS** LANZAMIENTO: **SIN DETERMINAR**

CRUIS'N EXOTICA

Desde el planeta Marte a la mismísima Atlántida

Tercera entrega de la serie "Cruis'n", y más fantasía si cabe para el argumento. Esta vez las carreras se celebrarán en lugares tan exóticos como un glaciar en Alaska o la ciudad perdida de la Atlántida.

Y así hasta 12 circuitos en los que no sólo disfrutaremos de la velocidad acostumbrada, sino además de un nuevo parque móvil, gráficos muy cuidados y la opción de configurar coches y conductores. Ahí es nada. De fechas, eso sí, ni hablamos.



Como su nombre indica, este año toca correr en circuitos la mar de exóticos.



Las cabriolas, derrapadas y demás concesiones arcade volverán a la pantalla con el nuevo Cruis'n.

COMPañIA: **TMG** TIPO DE JUEGO: **ACCIÓN** LANZAMIENTO: **SIN DETERMINAR**

POWER RANGERS

La coalición arcoiris, lista para salvar el mundo

Seguro que recordáis a los Power Rangers, un grupo de chavales con trajes superpoderosos que luchaban por salvar el mundo en una exitosa serie de televisión. El penúltimo capítulo tendrá lugar en tu Nintendo 64, con un arcade que ha levantado muchas expectativas. ¿Quieres saber por qué?

Es fácil. Primero porque puedes controlar a cualquier Ranger, y eso supone rescatar a la gente de las garras de los monstruos, conseguir increíbles poderes y, si apuras un poco, hasta controlar un megazord. Además, de serie, los chicos vienen con sus propios vehículos (una ambulancia, un coche de bomberos...), que necesitarán en ciertas fases. Ya sabes, si eres fan de estos chicos, prepárate para el retorno.



La aventura se dividirá en varias secciones, y cada una tendrá su propia jugabilidad.

A pie o en auto, los Power Rangers afrontan su nueva temporada con un renovado look.



La forma de avanzar en el juego será a través de una especie de cómic interactivo. Escenas como éstas asaltarán el juego cada vez que terminemos una misión o consigamos un objetivo importante.

COMPañIA: ACCLAIM TIPO DE JUEGO: ACCIÓN 3D LANZAMIENTO: AGOSTO

TUROK 3

La gran bomba de Acclaim para este año

Acclaim va a tirar la casa por la ventana en el último Turok. La revolución empieza con un entorno gráfico impresionante, el mejor de la saga, y continúa con dos nuevos héroes, enemigos más listos que nunca y un desarrollo muy original.

La aventura se estructurará en cinco mundos, cada uno totalmente diferente al anterior. Se ha reducido el tamaño de los niveles, buscando mayor carga de acción: Que no estemos demasiado tiempo sin hacer nada. Tendremos que pelear contra 40 tipos diferentes de enemigos, aunque esperamos que el arsenal de 24 armas a nuestra disposición nos lo ponga más fácil. Atentos también al modo multijugador que promete sorpresas.



El juego será tan oscuro como de costumbre, aunque esta vez nos dará más miedo.



Un nuevo argumento, cargado de sorpresas y giros inesperados, dará vida a Turok 3.



¡¡40 tipos diferentes de enemigos y yo con estos pelos!!



COMPañIA: VIVID TIPO DE JUEGO: ACCIÓN PLATFóRMICA LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

BLUES BROTHERS 2000

¿Has escuchado ya lo último de Elwood Blues?

Elwood está de vuelta. Dan fe de ellos los chicos de Titus y Player 1. Ataviado con traje negro y gafas oscuras, está listo para causar estragos. De momento se ha propuesto reunir a toda la banda y "castigar" sin piedad al personal.

La acción combinará exploración, fases de scroll lateral y pruebas musicales. No sólo porque haya que recuperar notas, sino además porque aprenderemos canciones y bailecitos. Cinco mundos, cada uno con otros tantos niveles, darán forma a un plataformas aventurero de diseño afable y simpático. Mucho por descubrir.



A lo largo de la aventura nos las veremos también con tipos que no atienden a razones.



El juego tiene un delicioso aspecto gráfico. Mola el personaje, mola el entorno, mola todo.

COMPañIA: LUCASARTS TIPO DE JUEGO: ACCIÓN AVENTURA LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

INDIANA JONES

Bienvenido a Nintendo, Indy

La máquina fue un ingenio creado en la Torre de Babel. Su poder era tal que tuvieron que dividirla en cuatro trozos y diseminarlos por el mundo. Una de las piezas ha salido a la luz, y rusos y americanos ya se están pegando por ver quién descubre antes el misterio. Los yanquis cuentan en sus filas con Indiana Jones...

Y su aventura tendrá lugar en N64, de estreno. Un juego que contará con las piezas del original, en forma de texturas y polígonos, y que sabrá satisfacer al usuario de consolas gracias a su control tipo Zelda. Tendréis 16 niveles para disfrutar de las aventuras de Indiana, lo que significa resolver innumerables puzzles, pilotar variados vehículos, burlar a los rusos y enfrentarnos a jefes finales de aspecto mitológico.



Indiana es un tipo muy activo. No sólo le al coco, sino que está licenciado en educación física.



Las imágenes que ha sacado a la luz LucasArts ofrecen un aspecto muy próximo a la versión PC.



El juego podría estar disponible este otoño en USA, pero ya veremos qué pasa en Europa.



Visitaremos lugares mitológicos y rodeados de encanto y misterio. Si te gusta viajar...



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

COMPañIA: EA TIPO DE JUEGO: ACCIÓN 3D LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Vuelve Bond, de la mano de Electronic Arts

El agente secreto más popular regresa a Nintendo 64 con un arcade que combina acción subjetiva y mucha estrategia.

Además, para triunfar aquí será necesario tener la boca cerrada la mayoría del tiempo. Silencio (aunque se han diseñado un montón de "samples"), o las alarmas saltarán y tendremos que utilizar una de las 40 armas (incluimos los típicos gadgets de espía), que EA ha puesto a nuestra disposición. Basada en la última de Bond, el juego promete ser una experiencia cinematográfica... y superar a GoldenEye. Hay que verlo.

Las pantallas muestran un aspecto gráfico bastante cuidado, y una línea de acción inspirada en el famosísimo GoldenEye.



COMPañIA: IMAGINEER TIPO DE JUEGO: DEPORTE LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

BIG MOUNTAIN 2000

Tiene nieve, hielo, se bate y... ¡a esquiar (o surfear)!

Eskí y snowboarding en el mismo cartucho. Dos por el precio de uno es lo que ofrece Imagineer en su última contribución a Nintendo 64.

La oferta es atractiva, aunque por aquí sudan hasta los pingüinos. Así que podremos elegir entre varios esquiadores y otros tantos surferos, ataviados con ropajes a nuestro gusto, y enviarlos a las laderas nevadas para que disfruten del descenso y mientras sumen puntos a nuestro casillero en forma de piruetas y combos. Habrá varias pistas y recorridos, para que no nos aburramos, además de bastantes modos de juego. En cuestiones técnicas, como podéis ver, tampoco anda mal, así que a ver si pronto nos confirman su lanzamiento, vamos.



Es el primer juego donde podremos elegir entre esquiar o surfear en la nieve.



Recuerda mucho a 1080 y a snowspeeder, título que no llegó a ser en Europa.

DONALD DUCK

El pato de Disney salta a las tres dimensiones

El pato más famoso de la Disney estrena aventura tridimensional en Nintendo 64. Un cartucho con plataformas, habilidad, acción y hasta el carácter de Donald. Sí, su peculiar carácter, que será determinante a la hora de jugar. No es lo mismo pato enfadado que pato contento.

Esto es lo que los programadores han llamado jugabilidad dinámica, un término muy bonito que relaciona la habilidad del pato con su humor. Según lo acobardado, enfadado o molesto que esté con los enemigos, utilizará unos movimientos de ataque u otros. Donald Duck correrá sobre el engine optimizado de Rayman 2, lo que garantiza suavi-

dad en el manejo y sencillez de control. Desde luego además el aspecto que ofrece es bestial, un marco incomparable para ir en busca de nuestra querida Daisy.

El juego combinará fases en 3D con otras en dos dimensiones igual de atrayentes.



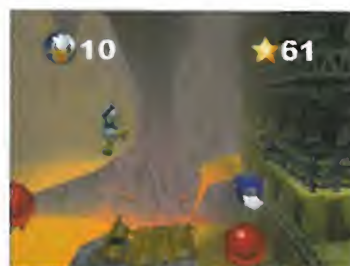
Los gráficos están hechos en plan dibujo animado y una maestría insuperable.



Viajaremos por un montón de localizaciones diferentes en busca de nuestra querida Daisy.



Donald Duck Quack Attack supone el estreno del Pato de la Disney en el universo 3D.



MARIO TENNIS

Es fontanero, golfista, tenista y conquistador

Mario cambia de deporte a una velocidad de vértigo, y ahora, tras demostrarles a Sergio y a Tiger que él es mejor, se ha ido a las pistas de tierra batida y ha retado a su banda a un partido de tenis. Pero Mario no contaba con la presencia de Waluigi, el campeón de tenis, antihéroe de Luigi...

Fue uno de los platos fuertes del E3. De nuevo la pandilla encandiló al público con un juego de tenis como sólo Nintendo sabe hacer. Tan realista como el primero pero arcade como ninguno. Wario, Luigi, Mario, la princesa... están todos. ¿Todos? Uno más por favor. Se llama Waluigi, es hermano de Luigi y tiene una potencia en el brazo que ya quisiera Mo-yá. Él nos lo va a poner muy difícil, pero tiempo hay para entrenar...



Será un juego que cuidará de los detalles al máximo. Y os hará reír de paso, claro.

COMPañIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: TENIS LANZAMIENTO: DICIEMBRE



Una de las claves será esta especie de bolas especiales, capaces de romper las cuerdas.



¿Y esos aros? Si, ya nos imaginábamos que sería cosa de un modo de juego especial.

CONKER BAD FUR DAY

El nuevo y flipante mundo de Conker

Conker ha cambiado radicalmente de aires. De la ardillita feliz ya no queda nada. Una mala noche y todo se ha ido al traste. Y perdida la inocencia, Conker se enfrenta al peor día de toda su existencia. Un día para mayores de 18 años.

El nuevo Conker es irreverente, burlesco y sarcástico. Protagoniza una aventura sin pies ni cabeza en la que se verá metido en las situaciones más complicadas. En un mundo donde todo el mundo parece ir a lo suyo, hasta que Conker lo líe todo. ¿Estáis un poco liados, verdad? Bueno, pues quedaos con la lista de expresiones que pondrá la ardilla para hacer ver que está contenta o que va a cascaros, y quedaos también con el modo mutijugador y modos especiales en equipo, que van a arrasrar.



Técnicamente los chicos de Rare han vuelto a demostrar su pericia en Nintendo 64.



Uno de los capítulos parece sacado de Salvad al soldado Ryan. Tal cual, vamos.



¿Recordáis el filme Un día de furia, de Michael Douglas? Pues aquí igual, pero con Conker.



Aquí todos hablan con todos, y hasta se insultan. Ojalá llegue traducido... y doblado.



SYDNEY OLYMPICS 2000

El juego oficial de las olimpiadas de Sydney

El primer resultado de la megalicencia que ha firmado Eidos con International Sports Multimedia es este Sydney 2000, el único juego que cuenta con el sello oficial de las olimpiadas.

Además de otras alucinantes características, Sydney 2000 es el juego que más competiciones olímpicas ofrece, con una lista que incluye 100 metros libres, levantamiento de pesos o kayak, pasando por natación o ciclismo, entre otras. Habrá tres modos de juego: el arcade se basa en conseguir los puntos necesarios para acceder a la final; en Olympic tendremos que entrenar a un equipo de atletas, de 12 hombres, y hacerles ganar el oro. Es el modo más interesante ya que deberemos cuidar los niveles de energía de cada corredor y empezar desde las competiciones más bajas. El último modo, coaching, es simplemente entrenamiento.



Gráficos en alta resolución para la parte técnica. Será el mejor cartucho olímpico de la historia.

AIDYN CHRONICLES

Vive la magia de los mejores juegos de Rol

Está inspirado en los RPG de fantasía, y ofrece un argumento muy complejo, personajes siniestros, un arsenal de magia y un sistema de combate increíble.

Es la historia de un chico llamado Alaron, y de su viaje a través de montañas, desiertos y bosques en busca de su verdadero nombre, de su destino. Si queréis acompañarle, os espera un RPG de acción en la línea de Zelda, con ciclo de día-noche, docenas de ítems que comprar, vender y cambiar y un desarrollo no lineal que permite elegir por cuál de las pruebas empezar. Más de 40 horas de juego.

Por lo visto, hay hasta 10 personajes controlables, y lo que nos han dicho es que podremos llevar a cuatro al mismo tiempo.



COMPañIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: SURVIVAL HORROR LANZAMIENTO: 2001

ETERNAL DARKNESS

Una de las mejores superproducciones de terror

Cada nivel de esta espectacular producción de Silicon Knights es un capítulo de un misterioso libro en el que se esconde un secreto indescifrable. Cada capítulo transcurre en una época diferente y se juega con un personaje distinto, pero en todos vais a pasar el mismo miedo: mucho.

Es como una película, como estar viviendo tu propia película. Una aventura que nos lleva de viaje en el tiempo para enfrentarnos a un ejército del mal que quiere esclavizarnos. La aventura transcurre en diferentes épocas de la historia. En cada una controlamos a un personaje (hay siete) que a su vez dispone de su propio arsenal. Desde una espada romana hasta hechizos mágicos pasando por armas modernas. Pero la clave está en resolver puzzles, ya sea en el monasterio del siglo XIV o en un paisaje de la I Guerra Mundial. Darle al coco mientras recibimos los sustos más increíbles o disfrutamos de un sistema de cámaras que nos hace vivir la aventura como si estuviéramos dentro. Atentos a este juego, será de los que peguen.

A cada época su personaje y su arma. Aquí la cosa va de imperio romano y de zombies esqueléticos que dan la lata.



Gráficamente es el juego más impresionante que hemos visto para Nintendo 64.

El sistema dinámico de luces contribuirá a dar forma a esta atmósfera de terror.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Mickey al volante, peligro constante

Los chicos de la Disney se mueven en Nintendo como peces en el agua. Hemos visto a Donald caminando a sus anchas en un plataformas, y ahora le toca a Mickey y amigos ponerse al volante de divertidos karts con la misión de rescatar a otro de la banda, Pluto. Los artífices de todo, Rare.

La carrera transcurrirá por localizaciones típicamente americanas, como el parque Yellowstone, el Gran Cañón o las calles de Nueva York. Se estructura en cinco Grand Prix, cada uno con cuatro carreras. Los tres primeros GP están abiertos y se corren en cualquier orden. Para acceder al cuarto hay que finalizar los anteriores, y al quinto se entra cuando encontremos todos los ítems desperdigados por los anteriores recorridos. Es compatible con cuatro jugadores y estará listo para navidades en los Estados Unidos.

COMPañIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: CARRERAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR



Mario Kart y Diddy Kong Racing han quedado atrás. ¡Viva Mickey Speedway USA!

Rare ha aplicado sus últimas técnicas en gráficos y sonido para dar vida a este atractivo racer.

SPIDERMAN

Peter Parker lanza su tela de araña en Nintendo 64

Tenemos nuevo héroe en la oficina. Se llama Spiderman, viene del cómic y su desarrollo corre a cargo de Neversoft, la gente que convirtió a Tony Hawk en un bestseller. Si nuestro sentido arácnido no nos falla, y a juzgar por las imágenes que hemos conseguido, estamos ante uno de los cracks de este año. O del siguiente.

Lo primero que llama la atención del juego son las animaciones de Spiderman. Neversoft ha captado a la perfección la fluidez de movimientos del héroe, respetando además su variada gama de acciones. De ello tendrá que responder ante Venom, Doctor Octopus y Carnage, que le persiguen sin tregua hasta en los videojuegos. La gran pelea, que tendrá más de aventura, se celebrará en conocidas localizaciones, como Nueva York o San Francisco, tanto en la zona de oficinas como en los bajos fondos. El diseño 3D impresiona, aunque lo más logrado es la ambientación. Magnífica.



Spidey tendrá que estar alerta y con el sentido arácnido conectado para avanzar sin problemas.



Los enemigos de Spiderman, tan famosos ya como él, han acudido a esta cita jugable.



Entre salto y escalada, peleas. Spidey tendrá que usar los puños bastante a menudo.



El juego está en 3D y Spiderman tendrá una total libertad de movimientos.



Desde sucios subterráneos a modernos edificios de oficinas, la ambientación será simplemente ejemplar.



El héroe da una cara fantástica. No sólo su aspecto es clavado al del cómic, sino además toda la gama de movimientos será natural y creíble. No lo hemos dicho, pero la aventura es en tercera persona.



SCOOBY DOO

Scooby Doo, where are you?

Es uno de los juegos más genuinos que os hemos presentado. Bueno, más la serie, la verdad, que marcó un hito en la animación de los 70. Sí, ya sabemos que eres mucho más joven pero, ¿a qué has oído hablar de Scooby y su banda?

En el juego controlamos a Shaggy, el "cobardica" y destartalado del grupo. El argumento pasa por tres episodios de la serie de televisión más una nueva historia completamente original. En total, más de 12 escenarios diseñados en 3D con una pericia magistral y todo el glamour de la serie. Tal es la fidelidad, que se ha contado con las voces de los actores originales.



Shaggy y Scooby en plena acción, o sea huyendo de uno de los innumerables fantasmas.



El equipo al completo. Sniff, qué buenos recuerdos nos traen estas imágenes.



Los diseñadores han cuidado con gran mimo la ambientación.

El juego está basado en la serie de televisión, concretamente en tres episodios de los clásicos.

ZELDA MAJORA'S MASK

Nintendo mueve ficha para arrasar en Navidad

Siete millones de cartuchos después (cifra de unidades vendidas de Ocarina of Time), Link regresa al "tajo". En su nueva aventura, que ya está a la venta en Japón y saldrá el 20 de noviembre en USA, emprende una peligrosa carrera contra el reloj para salvar al mundo -a otro mundo- de una catástrofe segura.

En el "otro mundo", la luna está a punto de despeñarse. Link tiene tres días y tres noches para evitarlo. La acción será en tiempo real, así que ojo al cronómetro. No te despistes porque ciertas cosas sólo ocurrirán por la noche, o por el día, o en un instante determinado. Otro de los aspectos que influirá en la nueva jugabilidad será el tema de las máscaras, del que seguro ya habéis oído hablar. Link se transformará en diferentes seres con ayuda de estos objetos, y adquirirá sus habilidades y poderes, además de la capacidad para descifrar algunos secretos.

Nintendo ya ha anunciado oficialmente que el nuevo Zelda utilizará el Expansion Pak obligatoriamente. Los 4 megas extra proporcionarán fluidez a las animaciones, dibujarán un entorno increíblemente realista y permitirán la presencia de varios enemigos simultáneamente en pantalla. Link, no te quejes, que te ayudaremos a darles caña.



Las máscaras transformarán completamente a nuestro personaje. Sólo le identificaremos por su típica capucha. Adquirirá sus habilidades e incluso podrá hacer uso de su instrumento típico.



El sistema de control será básicamente el mismo que en Ocarina of Time. Habrá nuevos elementos en juego, como nuevos objetos y nuevas funciones, pero sabremos adaptarnos enseguida,



La dimensión paralela donde transcurre la acción presenta un aspecto magistral. Se nota que es obligado tener Expansion Pak.



E3, AÑO 2000. LOS JUEGOS

VERSIÓN GAME BOY COLOR

COMPañIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

DONKEY KONG COUNTRY

Igualito, igualito que la versión de Super Nintendo

Para los que se habían quedado con las ganas de más DK tras las tres entregas anteriores; para los que no han tenido oportunidad de jugarlo en Game Boy; y más aún para los que (error imperdonable), no habían oído nada sobre esta saga; a todos ellos Rare les dedica este Donkey Kong Country.

El juego que revolucionó el mundo de las plataformas, el primero que desplegó gráficos renderizados en una consola de 16 bits, anuncia su impecable conversión a Game Boy Color. El nuevo DKC recreará todos los niveles del original, fases, minijuegos y elementos jugables, y además añadirá un montón de extras. Podrás compartir la aventura con Donkey, Diddy, y otros parientes lejanos de los Kong como Cranky, Candy y Funky. No faltarán a la cita nuestros colegas Rhino el rinoceronte, Enguarde el pez espada o Squawks el loro, pero lo importante es que tendremos toda la magia de la saga en un cartucho de Game Boy.



Lo primero que llama la atención es el magnífico trabajo de coloreado.



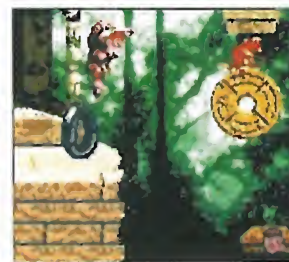
Estará la famosa fase de las vagonetas, y además tendremos natación, cañón, supersaltos...



Dentro de ese barril puede estar Enguarde, el pez espada. Lánzate a por él.



Con Rhino a los mandos, no habrá pared que se resista. Ah, y no te olvides de recoger los plátanos.



Nuestros monos favoritos dispondrán de los mismos movimientos y efectivos golpes que en la versión Super. Ya sabéis, rodarán, se colgarán de lianas, tirarán barriles...



El juego tendrá modos dos jugadores vía cable link, y será compatible con Game Boy Printer.

COMPañIA: TITUS TIPO DE JUEGO: ACCIÓN/AVENTURA LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

XENA

La princesa guerrera

Titus lleva muy adelantada la versión GBC de Xena. A diferencia del cartucho de 64 bits, éste será una aventura de acción con múltiples niveles de jugabilidad.

Lo está desarrollando la misma gente que trabaja en la versión de Hércules, y aprovechando la hermandad ya se ha anunciado que podremos intercambiar datos entre ambos vía puerto de infrarrojos. Por lo que se refiere al juego, será una aventura muy variada. Tendrá 16 misiones en las que nos enfrentaremos con elfos, centauros, sirenas y otras criaturas mitológicas. La primera impresión es muy positiva. Estas pantallas prometen bastante.



Xena se ha convertido en una megaestrella de la televisión y ahora también, gracias a Titus, de los videojuegos

COMPañIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: ACCIÓN LANZAMIENTO: AGOSTO

PERFECT DARK

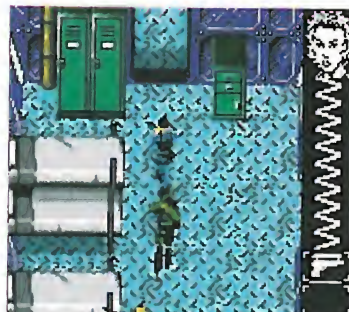
Será perfecto, también en Game Boy

El juego de Rare ha competido duramente con DKC por llevarse al agua el título de mejor cartucho de Game Boy de la feria. De momento no hay ganador, pero sí mucha expectación, más aún después de ver lo que han sido capaces de hacer en Nintendo 64.

La clave de este juego reside especialmente en la mezcla de estilos de juego que propone, con arcade, acción, aventura, fases de conducción, minijuegos y muchos puzzles. Tienen el gusto de rodear el argumento con unas birguerías técnicas de tomo y lomo. Un ejemplo: Joanna Dark disfruta de la misma renderización que Donkey en el DKC que acabáis de ver y se mueve como si fuera real. Con muchos frames de animación. No es que los contáramos cuando estuvimos jugando con él, pero esa fue la impresión que nos dio. Un juego flipante.



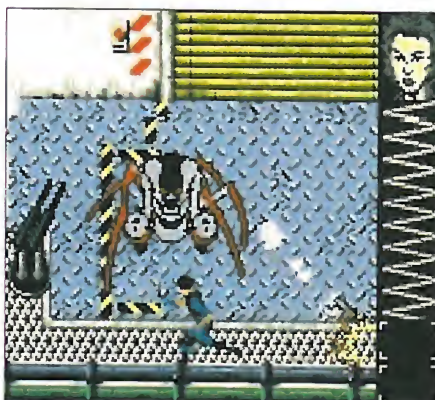
El shooter 3D de Nintendo 64 se ha convertido en un cartucho de acción con vista 3/4.



De la animación de Joanna se pueden decir muchas cosas, pero hay una palabra que la define como ninguna: consistencia. Tiene la cantidad de frames necesarios para hacerla creíble.



Las fases son muy variadas. Algunas nos proponen conducir, otras son en plan shooter, y de aventuras y con muchos puzzles...



El juego tendrá siete niveles, en los que tendremos que cumplir diferentes misiones. Se nos va a hacer largo...

COMPañIA: ACTIVISION TIPO DE JUEGO: LUCHA LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

X-MEN

Están todos los que son

Activision prepara en realidad dos cartuchos para GB con los X-Men de protagonistas. Uno es Mutant Academy, cuyas pantallas ofrecemos aquí; el otro se llama Mutant Wars, y tiene más de aventuras.

Mutant Academy es un arcade de lucha, como podéis comprobar. Os invita a que entrenéis a vuestro héroe preferido, aprendáis sus mejores movimientos y habilidades, para retar al resto de la banda. Por otro lado, en Mutant Wars tendréis la ocasión de unirlos a los X-Men para salvar a la humanidad de los malvados mutantes. El primero podría estar listo en verano; el otro se anuncia para este otoño.

Elige héroe y escenario y prepárate para darle una tunda a los malvados mutantes.



COMPañIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

EL LIBRO DE LA SELVA

Mowgli tiene mejor color que nunca

Gracias al acuerdo alcanzado entre Ubi Soft y Disney, vamos a poder revivir las aventuras de Mowgli y sus compañeros de jungla en la pantalla de nuestra Game Boy Color.

Lo más interesante de este nuevo El Libro de la Selva es la manera en que se han trabajado los gráficos. Se pretendía una estética similar a la de la película original, de 1960. Echa un ojo a las pantallas y notarás algo extraño en la paleta de color: queda original y atractivo, ¿verdad? Por lo demás, en el juego se nos propone seguir las andanzas de Mowgli desde que es abandonado con los lobos hasta que se hace adulto. Serán cinco niveles en los que además de practicar todos los saltos posibles, arrojaemos bananas, escalaremos, nadaremos...

Fenomenal el trabajo de los diseñadores de Ubi a la hora de colorear el juego. Tiene una plasticidad total.



ZELDA: TRIFORCE SERIES

Llega la nueva trilogía... de Miyamoto

La primera entrega de esta trilogía se presentó en el E3. El cartucho en cuestión se llama *Mystical Seed* y aquí tenéis todas las pantallas que pudimos conseguir. El juego está muy en la línea de *Links Awakening*, aunque nos recibirá con nuevos mundos, más secretos y simpáticos personajes por descubrir.

En *Mystical Seed*, de nuevo Link tiene que salvar todo lo salvable. Desde princesas a reinos. Gannon amenaza con el caos meteorológico si no encontramos la "vara de las cuatro estaciones" y no es plan quedarnos congelados. La misión requerirá saltar entre dos dimensiones, dialogar con tribus desconocidas -como la de los Uras, que nos prestará su ayuda- o trabar amistad con algunos animalejos que no nos arrepentiremos de conocer: un oso, un pez, ¡¡un canguro boxeador!! Y todo esto será sólo el principio. Dos cartuchos más esperan a lo largo del 2001. La pregunta es: ¿cómo, de qué forma estarán interconectados?



La nueva aventura de Zelda conserva las líneas básicas del fenomenal *Links Awakening*.



Durante la aventura, algunos animalejos, como este oso, nos echarán una mano.



CARL LEWIS

El rey del atletismo

Estelar y muy completo, el nuevo juego deportivo de Ubi cuenta con la presencia y los records del atleta "de las nueve medallas".

La competición se ha estructurado en varios torneos para darle vidilla al juego. Primero modo arcade, con 10 pruebas de atletismo. Si las superas, te enfrentarás al decathlon, y si tus puntuaciones son superiores a las del propio Lewis, podrás retarle en un modo especial de juego. Suena bien y se ve mejor. Los gráficos son de calidad y prometen animaciones de lo más realista. Pronto lo veremos.



El juego te permite guardar las mejores puntuaciones y traspasarlas vía infrarrojos.



INSPECTOR GADGET

El detective multiusos

Por fin una aventura a su medida. El bueno de Gadget está a punto de estrenarse en el mundo de los videojuegos con un cartucho tan loco como él.

A lo largo de cinco mundos, probaremos los cacharros más absurdos. El objetivo: salvar al mundo de las garras del Dr. Claw. Y lo más loco: que nos convertiremos en Gadget, y tendremos licencia para utilizar sus patines, piernas con muelles, sombreros con martillos, gadgetohelicóptero y demás piezas del arsenal. El espíritu es plataformero, aunque cruzado con algún que otro puzzle, y su aspecto recuerda a las últimas producciones de Ubi por la calidad de sus gráficos. ¡El Inspector Gadget está aquí y no hay nadie tan loco como él!

A Gadget no le importan los peligros. Él dispone de sus armas para evitarlos.



COMPañIA: **UNI SOFT** TIPO DE JUEGO: **ACCIÓN** LANZAMIENTO: **SIN DETERMINAR**

DINOSAUR

Nueva fiebre por los dinos

La vida es pacífica para Aladar y su amistosa familia de Lemures. Hasta que un meteorito choca con la Tierra y se ven forzados a desplazarse a un lugar donde la comida y el agua escasean, y los Velocirraptores campan a sus anchas.

Este es el argumento de la última película de Disney, que se estrenará en Europa durante las navidades. En el juego deberemos combinar las habilidades físicas de los tres héroes para luchar contra los dinosaurios hostiles y alcanzar la prometida Tierra de los Nidos. Tenemos que atravesar 4 universos con cuatro tipos de misiones diferentes. Y entre tanta acción, Dinosaur propone que nuestros personajes evolucionen según vayan ganando combates, vaya, estilo RPG.



Además del innovador sistema de juego, Dinosaur ofrece gráficos ricos y coloristas. Y no olvidarse del potencial de una licencia Disney.

COMPañIA: **THQ** TIPO DE JUEGO: **ADVENTURA** LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

RUGRATS IN PARIS

Más películas, por favor

Los Rugrats son protagonistas por partida doble en Game Boy. Acaban de estrenar en USA su Totally Angelica, y ahora anuncian conversión de su próxima película, Rugrats in Paris.

La panda ha viajado hasta el parque de atracciones Euroraptarland, en París, para ayudar a su robótico amigo Stu. La idea es ir consiguiendo piezas para repararlo, a lo largo de los 16 niveles de que consta el juego. ¿Y cómo las conseguiremos? Pues participando en minijuegos, que para eso estamos en un parque. Como una galería de tiro, pilotando karts, y eso sin dejar a un lado las plataformas.



La película se estrenará durante el verano en USA. Los fans de esta pandilla tan simpática no podrán pasar sin verla, y sin jugarla.

COMPañIA: **THQ** TIPO DE JUEGO: **BALONCESTO** LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

NBA LIVE 2000

Un clásico de la canasta

La última versión de uno de los clásicos del basket está a punto de aterrizar en la portátil. Viene avalado con la licencia de la liga y los jugadores más poderosos del mundo.

Los fans del baloncesto portátil estarán de enhorabuena, porque el nuevo NBA de THQ promete revolucionar el género. Desde la casa se anuncia que tendrá los mismos ingredientes que la versión grande, incluyendo perspectiva isométrica y jugabilidad. Habrá cuatro modos de juego para elegir: práctica, exhibición, campeonato desde la línea de tres y torneo. El partido estará perfectamente ambientado, gracias no sólo a los detalles de la pista sino también a la participación del público.



¿A quién no le apetece vivir la emoción de la próxima liga NBA en la portátil?

COMPañIA: **UNI SOFT** TIPO DE JUEGO: **PLATAFORMA** LANZAMIENTO: **SIN DETERMINAR**

THE ROAD TO EL DORADO

Lleva la firma de Spielberg

La película va a pegar muy fuerte. Cuenta la historia de dos simpáticos estafadores, Tulio y Miguel, que parten desde España hacia un viaje épico en busca de un sueño llamado El Dorado. Tiene magia, emoción y mucho humor.

El juego utilizará los mismos ingredientes. Los desarrolladores de Planet Software (Spirou) han puesto toda la carne en el asador para recoger la magia e hilaridad de la película. Será un viaje excitante, acompañando a estos dos pilluelos desde España hasta la ciudad Maya llena de tesoros.



Al principio del juego podremos elegir protagonista.



Viviremos todo tipo de situaciones arriesgadas.



El viaje se desarrollará a lo largo de cuatro grandes fases.

COMPañIA: CAPCOM TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

MEGAMAN X

Y el caso es que ya le estábamos echando de menos

Prolífico y superdotado, el megahéroe de Capcom da un nuevo paso en Game Boy Color. Acabáis de verle en Nintendo 64, también con la X detrás pero de otra guisa. Aquí la cosa va más de saltos, plataformas y peleas contra jefes finales.

Un nuevo argumento, con nuevos enemigos y aliados, dará vida al héroe azul de Capcom en la portátil. Esta vez se trata de salvar al mundo del caos provocado por las malas artes de un hacker. La acción está basada en las series originales de Super Nintendo, aunque desde luego su aspecto os recordará a los cartuchos de NES por su definición gráfica y riqueza de colores. El chaval podrá correr, saltar, escalar, rebotar contra las paredes y, en un alarde de facultades, hacerse con el armamento de los jefes finales. Sí, bueno, pero antes tendrá que acabar con ellos.



El aspecto del juego recuerda a las versiones de NES, incluida la definición de Mega Man.

CRYSTALIS

Rol estilo Zelda

Más conversiones de clásicos, que está de moda. NST, los de Ridge Racer, le han dado una vuelta a este título de NES. Han añadido escenas cinemáticas, voces digitalizadas y nuevos gráficos.

Al estilo Zelda, nuestro objetivo es recuperar las piezas de una poderosa espada, que han sido esparcidas por este "peculiar" universo. Para conseguirlo deberemos pelear contra montones de monstruos, interactuar con muchísimos personajes y acceder a poderosas armas y hechizos mágicos. Por cierto que los combates no son estilo RPG, con menús desplegables y tal, sino también en plan Zelda, con espadazos por doquier desde la conocida perspectiva aérea.

Crystalis es un atractivo RPG de acción que posiblemente no tendremos aquí hasta el año que viene.



COMPañIA: KONAMI TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

THE MUMMY

Divertida como la película

Konami ha firmado un acuerdo con Universal Interactive para llevar a Game Boy Color varias licencias de cine, entre ellas ésta de la Momia.

La versión portátil será tan excitante y divertida como la película. Se ha respetado la estética de la película y han viajado los mismos personajes del plantel. En el papel de Rick O'Connell nos enfrentaremos con multitud de momias al tiempo que eludimos plataformas imposibles y evitamos las trampas del escenario. Por lo que hemos visto es muy similar al Tomb Raider de Eidos, lo cual es decir bastante, ¿no?

Entre las licencias firmadas por Konami figuran títulos tan espectaculares como The Grinch y Woody Woodpecker.



COMPañIA: VAPOR TIPO DE JUEGO: RPG ACCIÓN LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

ANIMORPHS

La bestia que hay en ti

Animorphs describe las aventuras de 5 jóvenes, dotados de poderes para transformarse en animales, en su lucha por salvar al mundo de la invasión de los alienígenas Yeerks.

Esta fortísima licencia aterriza en Game Boy Color con un atractivo cartucho que nos ofrecerá varios formatos de juego. A lo largo de las 5 misiones previstas, exploraremos, lucharemos en combates por turnos y por último nos enfrentaremos a un modo plataformas donde aprovecharemos las ventajas de transformarnos en cualquier animal.

Tendremos que aprovechar las habilidades naturales del animal en que nos transformemos.



JAKE MORPHS EAGLE!

COMPAÑIA: EIDOS TIPO DE JUEGO: DEPORTES LANZAMIENTO: AGOSTO

SYDNEY OLYMPICS 2000

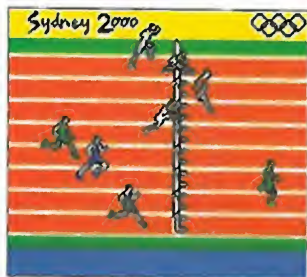
Olimpiadas en versión portátil

También habrá cartucho olímpico para Game Boy Color. Y por lo visto no tendrá nada que envidiarle al "hermano mayor" de 64 bits que acabáis de ver en este reportaje. Todas estas pantallas pueden dar fe de ello. Qué pinta, chicos.

Pues sí, todo esto cabe en vuestra portátil, y luce brillante y espectacular en la pantalla de color. Una lista de eventos olímpicos que quita el habla, con tres modos de juego donde incluso podemos permitirnos el lujo de entrenar a nuestro propio equipo de atletas y llevarlo hasta el oro. Que de qué eventos hablamos. Tomad nota: 100 metros, 110 vallas, martillo, javalina, triple salto, salto de altura, 100 metros natación, ciclismo, levantamiento de peso, salto de trampolín y tiro al plato. ¡Vas a tener que ponerte en forma para jugarlo!



La lista de deportes es amplísima, pero aún sorprende más la calidad gráfica que ofrece el nuevo cartucho de Eidos para Game Boy Color.



COMPAÑIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: ACCIÓN LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

THE NEW BATMAN ADVENTURES

El orden en las calles es cosa suya... y de Batgirl

Ubi Soft ha alcanzado un acuerdo con Warner Bros Interactive para trasladar a Game Boy Color las nuevas aventuras del superhéroe Batman, basadas en la galardonada serie de televisión que trae loco a medio Estados Unidos.

Gotham City es un abismo de terror. Two Face se ha fugado de la cárcel y le ha dado por sembrar las calles de cadáveres. Para colmo la policía está muy ocupada, así que parece que le va a tocar a Batman resolver el entuerto, aunque para esta ocasión se ha buscado una ayudita. Bueno, varias, porque a la aparición de Batgirl hay que sumar el uso y abuso que haremos de diversos bat-vehículos, como el Batmóvil, el Batcycle o el Jetwing. No faltarán tampoco a la cita los consabidos gadgets del amigo enmascarado: los batarangs, ganchos de lucha, bombas, o los mismos puños. Todo para devolver a esta gente a la cárcel. Misión difícil que nos llevará por lo menos 18 niveles de acción sin tregua.



El juego está basado en la serie de televisión creada por la Warner Bros.



Batman no descansará ni un segundo en su lucha por combatir el crimen. Hay que encerrar a esta gente.



NUEVOS POKÉMON EN

Presentamos los próximos lanzamientos para el 2000 y avanzam

Siete nuevos juegos de Pokémon aparecen en las listas que baraja Nintendo España para este año y el que viene. Cuatro están previstos para la portátil y tres para Nintendo 64. Los siete se presentaron en el reciente E3, donde fueron recibidos como estrellas, entre el fervor del público, en una feria que se puso a sus pies.

El futuro empieza en Pokémon Snap, que muy posiblemente estará a la venta a mediados de septiembre. Podéis disfrutar de un avance de este juego en las primeras páginas de la revista. Con él empieza una pequeña revolución que tendrá continuidad con la llegada de los títulos para N64, especialmente **Hey You Pikachu**, y las versiones Oro y Plata de Game Boy, en las que podréis encontrar hasta **100 nuevos Pokémon**. Pero nos estamos adelantando un poco en el tiempo. Antes de eso, antes del 2001, nos esperan joyas con forma de pinball o de puzzle, doble adicción cuando se trata de Pokémon. Entramos en faena ya mismito...

POKÉMON PINBALL

Game Boy

En Estados Unidos ya está disponible, pero aquí tendremos que esperar hasta **octubre** para disfrutar de esta nueva forma de coleccionar Pokémon. En una mesa de pinball. Bueno, en dos, una roja y otra azul. La bola es una Pokéball; Voltorb y Shelder hacen de bumpers; y el rumble que incorpora el juego te ayuda a entrar en situación rápidamente. El objetivo es hacernos con los 150 pokémon. Golpeando en zonas clave de las mesas podremos coleccionarlos y evolucionarlos, y si somos capaces de dar con los stages de bonus, entonces convertiremos nuestra Pokéball en una **Greatball, Ultraball o Masterball**. A todo esto, se presenta **colorista a tope, fácil de manejar, rápido y muy emocionante**. Y poco más. Que seguiremos en octubre. Os dejamos ahora con la jugada de cartas...



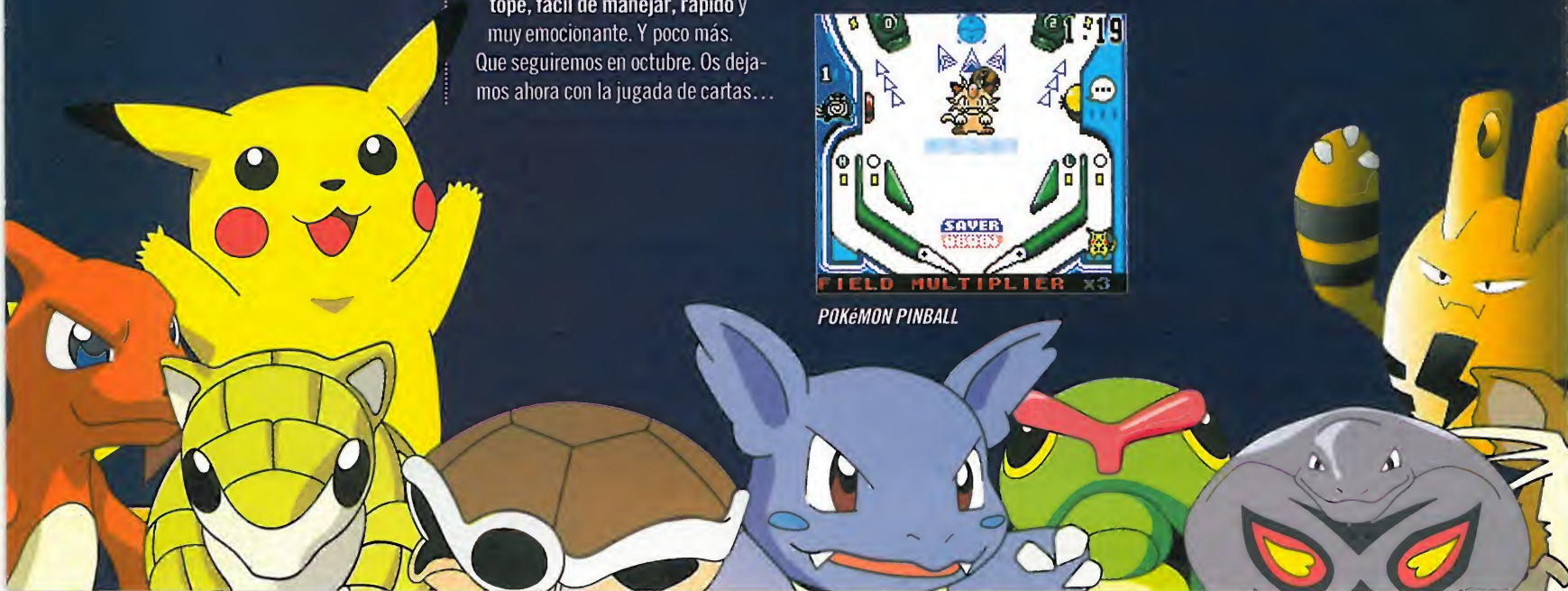
POKÉMON PINBALL

POKÉMON TRADING CARD

Game Boy

Otro cartuchito que los americanos ya pueden comprar, pero nosotros nos quedaremos con las ganas al menos hasta **diciembre**.

Este Trading Card está basado en el **juego de cartas de Wizard of the Coast** (que distribuye Martínez Roca), que tantas pasiones está levantando en USA y promete idénticos resultados aquí. En esencia, utiliza las mismas reglas que el famoso **Magic: The Gathering**, aunque es bastante más **simple y directo**. De hecho reproduce las mismas acciones del juego: pelear contra otros entrenadores y hacerte con las cartas del rival para ir componiendo un mazo más poderoso. La versión para Game Boy presentará como gran novedad **18 nuevas cartas de diseño exclusivo**. Además nos permitirá generar nuevas **cartas virtuales**, vía puerto de infrarrojos, o enfrentarnos a otros coleccionistas con el cable Link. Y si no sabes cómo funciona, tranquilo, habrá **modo tutorial**. Lo importante será dar caña a los cuatro grandes maestros. Eso, y que te lo pases como uno enano.



LA LÍNEA DE SALIDA

os los primeros que verán la luz el año que viene



Aquí arriba, uno de los nuevos Pokémon de las ediciones Oro y Plata. Su nombre es Houndoom (en Japón), y parece que es uno de los pokémon emblemáticos.

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Nintendo 64 y Game Boy

La versión de Nintendo 64 estará disponible el 24 de septiembre, y dos meses después, el 20 de noviembre, aterrizará la de Game Boy. Por supuesto hablamos de Estados Unidos. Aquí habrá que esperar hasta navidades y primer trimestre del 2001 respectivamente.

Este Puzzle League es lo que antes conocíamos por Attack. Un puzzle en la línea Tetris Attack, tomado al asalto por los Pokémon, por todos. La mecánica es simple: alinear tres bloques del mismo color en cualquier dirección para hacer que desaparezcan, y el objetivo es convertirse en un Puzzle Master y derrotar a todos los entrenadores (hay 16 en la versión grande) y al misterioso maestro final.

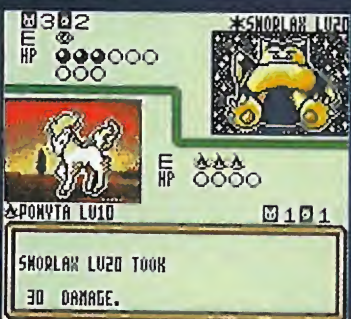
La versión Game Boy pondrá en juego seis modos individuales, tres multijugador, un tutorial y un modo llamado profesional. En Nintendo 64 esperan estos seis: Main Stadium (1 vs CPU, 2 vs 2), Marathon Field (juego continuado), Time Zone (dos minutos tiempo límite), Puzzle

University (resuelve una serie de puzzles), Pokémon Spa (batalla contra el Team Rocket) y Mimic Mansion (aprende a jugar copiando los movimientos de un maestro).

Por último, hemos sabido que aparecerán durante el juego los personajes de las ediciones Roja, Azul... y también los nuevos héroes de Oro y Plata. Otra razón más para esperar este puzzle con toda la ansiedad del mundo.



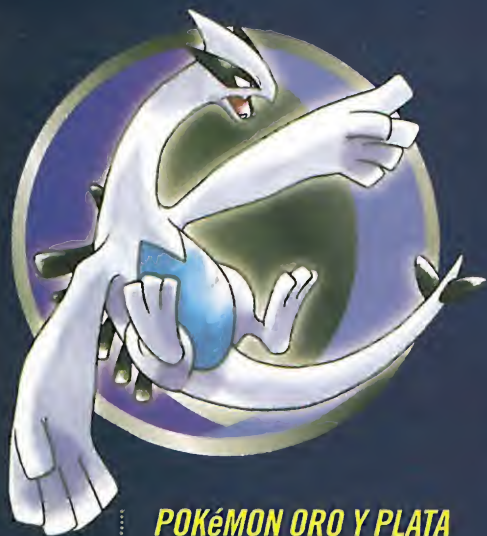
POKÉMON PUZZLE LEAGUE (N64)



POKÉMON TRADING CARD



REPORTAJE



POKÉMON ORO Y PLATA Game Boy

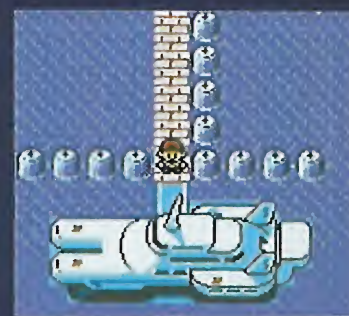
El éxito arrasador en Japón avala las nuevas versiones de Pokémon para Game Boy. No es para menos: 8 millones de unidades vendidas entre noviembre de 1999 y marzo de este año. Y ahora anuncian su llegada con todos los honores a Estados Unidos, donde **la invasión ya tiene fecha: el 16 de octubre**. No, no nos miréis así: aquí tendremos que esperar hasta el año que viene.

¿Por qué el éxito de las nuevas ediciones? Los cerebros de Game

Freak y Nintendo han sabido dotar de mayor complejidad la acción, añadiendo un completo surtido de novedades. La primera: **nuevo set de Pokémon**. 100 criaturas nuevas nos acompañarán en estas ediciones, sin olvidarnos de las 150 anteriores. Otra: podremos **transferir nuestros Pokémon originales a las versiones Oro y Plata**, aunque no al revés.

Una de las obsesiones del equipo de diseño era conseguir **mayor nivel de realismo**, y qué mejor que crear una **línea real de tiempo**. El reloj del juego se pondrá en marcha cuando empieces la aventura y pasará en el mundo Pokémon a la misma velocidad que en el real.

Habrà muchas más novedades, pero esto se termina y no nos van a caber todas, así que toca pequeño resumen: Los nuevos Pokémon serán de **dos sexos y recibiremos a dos nuevas especies, Dark y Steel**; habrá nuevas pokéball para capturar diferentes especies; el **profesor Elm** nos prestará su ayuda; y lo mejor será la asistencia de una **Pokégear**, dotada de radio, reloj, teléfono, mapa y la habilidad para crear nuevos Pokémon.



POKÉMON ORO Y PLATA

HEY YOU PIKACHU NINTENDO 64

Hasta ahora, la interacción entre jugador y personaje se limitaba a nuestras órdenes a través del control pad. Algunos personajes podían dirigirse al usuario e incluso hablar entre ellos,

pero nada más. En Hey You Pikachu, Nintendo ha dado un nuevo paso en busca de la interacción total, y **¡¡somos nosotros los que podemos hablar con el famoso Pokémon!!** Así es, un **revolucionario sistema de reconocimiento de voz** permite a

Pikachu entender nuestras órdenes y **¡¡hacernos caso!!** La idea es hacernos amiguetes del Pokémon eléctrico, intentar que esté feliz al tiempo que le ayudamos a superar situaciones como cocinar un guiso en compañía de Bulbasaur, servir de niñera de unos

Caterpie o intentar sacar del pantano a los Poliwhirl perdidos. Va dirigido a un público infantil, pero a la hora de la verdad a ver quién se resiste a hablar cara a cara con Pikachu. El milagro será posible este noviembre en USA y a partir del 2001 en Europa.



HEY YOU PIKACHU



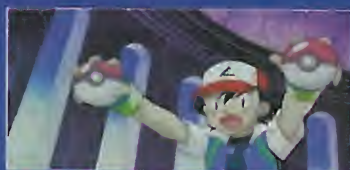
Pokémon The Movie 2000

Pokémon 2000: Así es la próxima película

Kids!WB y 4Kids Entertainment, en colaboración con Nintendo, están a punto de estrenar en Estados Unidos la nueva película de Pokémon. Será el 21 de julio cuando Pokémon: The Movie 2000 asalte las pantallas norteamericanas. ¿El argumento? Pues de nuevo a salvar al mundo. Bueno, esta vez la cosa está más chunga. Un legendario Pokémon ha desatado un caos climático en la Tierra y sólo Ash y Pikachu pueden detenerlo. La peli vendrá acompañada de un corto de 22 minutos de duración titulado **Pikachu's Rescue Adventure**.

Y ya que estamos hablando de animación, os contamos también que en otoño llegarán a Estados Unidos los nuevos episodios de la serie de televisión, que introducirán nuevos personajes y enlazarán con el argumento de las ediciones Oro y Plata.

A buen seguro que la nueva película de Pokémon arrasará en los cines de todo el mundo, tal y como ocurrió con la primera entrega.



F-1 Racing Championship

No, no se ha calado; es que sale más tarde

Aunque las versiones que hemos manejado de este juego, parecían bastante completas, Ubi ha decidido que aún había detalles por limar. Así ocurre en la ultimísima beta que hemos probado. Especialmente el avance en el tema auditivo nos ha impresionado por la inteligencia con que han diseñado los efectos. En las vistas alejadas el sonido de los motores se convierte en un rumor que acompaña la carrera, pero dentro de la cabina se vuelve ensordecedor. **Máximo realismo.**

Al primer vistazo se observa que el juego está terminado. Incluso nos hemos podido deleitar con las voces en castellano. No hay problemas tampoco en la generación

de gráficos, que se produce a notable velocidad, ni en el control. Y es una delicia jugar con la nueva opción Pick & Play, que nos invita a atravesar los checkpoints antes de que el tiempo llegue al límite. **Diversión inmediata.**

Los amantes de la simulación, que estén tranquilos: estamos ante el simulador de F-1 más desafiante y excitante de N64. La plantilla de corredores es la que participó en el campeonato de 1999. Su comportamiento es real, clavado a la IA de los pilotos de verdad. Y el trabajo para recrear trompos, derrapadas y choques es fenomenal. Esperemos que no te estrelles mucho. Los de Ubi seguro que no lo hacen: menudo pedazo de juego.

Primera impresión

😊 La excelente ambientación gráfica. El diseño de los monoplazas es impresionante.

😊 El nivel acústico. Suena bien, es real, ¡¡real!! y utiliza unos efectos increíbles.

😞 Que en el modo dos jugadores no nos acompañen otros coches en carrera.

😞 Que parezca que no vaya a salir nunca. Son problemas de Videosystem, chicos.



◀ Esta imagen es del modo Pick & Play. Se nota porque varía el display de pantalla. Ahora aparece en grande el tiempo que nos queda antes de llegar al siguiente check point. Es uno de los modos más divertidos.



¿Torneo o batalla?



▲ El modo dos jugadores está planteado casi más en plan batalla que carrera. Lo decimos porque sólo participan los dos protagonistas, que si además no controlan pueden convertir la prueba en un duelo de trompos y golpes. Eso sí, va rapidísimo y no sacrifica ningún elemento gráfico.

Uno, dos, tres, cuatro... ¡no tardéis más!



▲ El tiempo que tengas que detenerte en boxes resulta fundamental para no perder comba. En este F-1 te lo ponen más fácil, bueno, lo dejan en tus manos: cuanto más rápido pulses el botón A, antes ajustarán las ruedas y quitarán la manguera del combustible. Un poco de arcade en un tremendo baño de realismo.



▲ Los trompos están trabajadísimos. Los efectos alrededor, el rugido del motor, las ruedas chirriando y la pérdida absoluta del control. Eso, un trompo.



Test Drive 6

Consola: N64 Compañía: Ubi Soft Tipo de juego: Carreras Lanzamiento: Septiembre

Consola: GBC Compañía: Virgin (Cryo) Tipo de juego: Carreras Lanzamiento: Finales junio

Coches y circuitos aparecen tal cual son, o sea, reales. Los circuitos se aprovechan de texturas suaves y variadas, y en la generación de gráficos no hay "efecto popping". Los coches son grandes y lucen nítidos y cargados de detalle.



Seguramente estamos ante el simulador más realista diseñado para N64.

Los efectos meteorológicos inciden sobre el desarrollo de la carrera. En unas condiciones como las que veis aquí, tendréis que demostrar pericia y buenos reflejos.



¡¡Un Audi TT en mi portátil!!

Un TT y un Dodge Viper, y un Caterham, y así hasta 12 modelos entre superdeportivos y "muscle car" yanquis han cabido en este Test Drive 6, un cartucho de velocidad más en la línea de 4X4 World Trophy que del reciente Le Mans. Hay algo además que une a ambos juegos, y es que tanto el de off road como TD6 han sido diseñados por el mismo equipo: Xantera. Se nota su mano en detalles como las opciones de juego, que incluyen el mismo tipo de torneos (6 en TD6) y un modo cop (persecución), o en

la mecánica, que obliga a ganar todas las carreras para ir superando los diferentes torneos y premia con "mejoras" en los autos. La vista elegida en ambos es la misma, cenital, pero los circuitos cambian el barro y los empedrados por asfalto, aunque se dejan por el camino unos cuantos recaditos en forma de obstáculos. En total nada menos que 24 pistas, tan anchas que los derrapes no serán problema y muy sencillitas, para que no tardes apenas en memorizarlas. Lo dicho, a finales de junio, carretera y manta... con tu TT.



▲ Obstáculos como esa mancha de aceite ralentizarán el avance.



▲ La flecha que veis arriba señala hacia donde debéis girar.



▲ La vista cenital está bien elegida. Favorece la jugabilidad.

Primera impresión

Los protagonistas son coches poco usuales. Hemos pilotado todoterrenos, fórmula 1, rally, pero nunca estos deportivos.

El número de opciones y modos de juego alargarán las posibilidades del cartucho.

El nivel gráfico no está a la altura de lo que se debe exigir. Demasiado sosete y simplón, y muy regular en los escenarios.

Lo mejor es que te aprendas de memoria el recorrido. No resulta fácil orientarse.



Los circuitos tienen un diseño muy fácil, y son anchísimos, pero también hay pilotos despistados.



▲ Ganando carreras conseguiremos mejoras para conducir un superauto.

Superdepor...tivos



12 modelazos para ponerse a 300 por hora. El garage de Test Drive 6 está lleno de "preciosidades", de marca y con un aspecto impresionante para la pantalla pequeña. Eso sí, hay que pagarlos. Pero ganando carreras conseguiréis dinero para comprar ¡¡el TT!!



▲ A medida que potenciemos el coche, aumentará la sensación de velocidad.



PREVIEW Driver

Consola: GBC Compañía: Infogrames Tipo de juego: Conducción Lanzamiento: Julio

¿Que no me cabe aquí el coche?

El título que se acerca a GBC ya dio que hablar en otras plataformas por lo "al otro lado" de la ley que estaba su argumento. A bordo de un coche, deberemos cumplir todo tipo de misiones propias de los más mafiosos del barrio, como cargarnos los escaparates de varios establecimientos, recoger a unos maleantes que acaban de saquear un banco, llevar mercancía robada a cierto punto de encuentro... Pero no somos malos. ¡Qué va! Somos más buenos que el pan, porque lo que estamos haciendo es desarticular a los mafiosos desde dentro de la banda. Cuando confíen en nosotros, entonces será el momento de hacerles la puñeta y entregarlos a todos a la

policía. Para llevar a cabo esta hazaña, disfrutaremos de una vista cenital que facilitará el control de los cinco veloces vehículos que ofrecerá. Y, aunque el control resultará sencillo, lo difícil será girar a tiempo y derrapar con arte, ya que, si infringimos alguna norma de circulación, veremos cómo todos los coches de policía ¡se darán la vuelta para perseguirnos! Estos serán los momentos más emocionantes de un juego que incluirá planos completos de ciudades como Miami o Los Ángeles donde hacer el bestia, tres modos de juego (con un modo "Secreto" en el que se irán sucediendo un gran número de misiones), y que además llegará traducido al castellano.

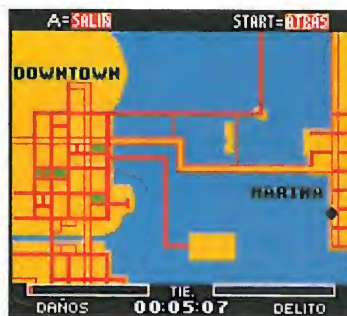
Si el bueno hace de malo, bueno, tampoco es tan malo.



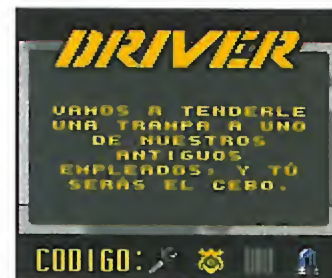
▲ Podremos elegir entre 5 vehículos diferentes, uno de los cuales será un coche de policía con el que no engañaremos a los verdaderos polis.



▲ El paso a otra ciudad se producirá cuando hayamos completado todas las misiones, que podremos elegir en el orden que nos apetezca.



▲ El mapa de la ciudad nos será de gran ayuda a la hora de decidir nuestro itinerario, ya que existen calles cortadas y otros inconvenientes.



▲ El modo Secreto no será un modo de juego oculto, no os confundáis. Es que se llamará así. En él tendremos que cumplir misiones de lo más "rastrero", que vendrán explicadas al detalle antes de comenzar a conducir, en un castellano un poquito "fuerte"... pero los mafiosos hablan así.

Nuestro coche ▶ irá recibiendo daños a medida que choquemos contra obstáculos u otros vehículos. Si se casca, olvídate de parar a mirar qué le pasa, la misión finalizará ipso facto.



▲ La barra de delito aumentará con cosas tan tontas como ir por la acera.



▲ Un cambio de sentido también puede ser delito si lo haces "a tu rollo".



Primera impresión

😊 El control del coche es muy suave y sencillo. Y las velocidades que alcanza, considerables...

😊 Ser un mafioso es toda una novedad en GBC. Mola ser el malo, sobre todo siendo sólo un juego.

😞 A veces vas tan rápido que te enteras de que hay un coche delante cuando ya te lo has tragado.

😞 ¿Qué tal una opción Link para dos jugadores con uno de malo y otro de poli? Estaría bien, pero no la hay...

Driver nos tolerará lo intolerable: conducir por una ciudad a toda pastilla, saltándonos todas las normas de circulación.



▲ Podremos dar una vuelta con cualquiera de los coches para hacernos con sus diferentes características.



▲ La flecha roja indicará continuamente el punto al que debemos llegar para cumplir la misión.

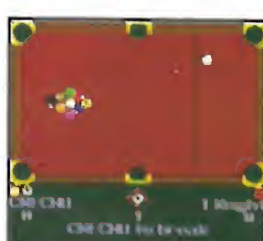
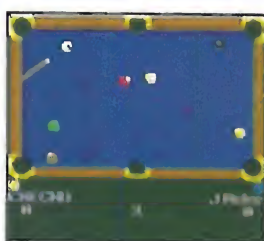
Pro Pool

Consola: GBC Compañía: Codemasters Tipo de juego: Billar Lanzamiento: Junio-julio

Para no dar pie con bola

Mejor, darle con el taco, ¿no?, ¿eh? Bueno, por si algún obtuso está a la escucha, lo diremos claro: Codemasters va a sacar al mercado **un juego de billar para Game Boy Color** (el título lo miráis arriba). Entre las primeras virtudes avistadas están las **dieciocho modalidades** billarísticas que ofrecerá. Podremos elegir desde el clásico 8-ball o el típico Americano (el del barrio), hasta modalidades como "speed" y "killer" innovadoras y prometedoras en cuanto a diversión. Entre los modos de

juego encontraremos un original modo Career, en el que el **dinero y las apuestas** serán los determinantes para poder seguir jugando, y otros dos de "partida libre" y "práctica", por si al principio se da mal. Aunque será difícil, porque el sistema de control se ha reducido a elegir la dirección y la fuerza antes de tirar, de manera que no nos las veremos contra ninguna barra de energía adversa a la jugabilidad. Y la pinta gráfica que tiene también nos hace esperar lo mejor de él. Habrá que practicar con los tacos.



¿Jugamos un pierde-paga?

▲ Las apuestas serán el sustento de nuestro jugador de billar. A medida que vayamos ganando dinero, podremos ir visitando locales más lujosos, donde las apuestas subirán, y la dificultad también. Aunque no os lo creáis, nuestro Jimmy no es el dueño de este local. Está de camarero.

Primera impresión

😊 Es muy jugable. El sistema de control ayuda a no fallar, aunque no lo da todo hecho, claro...

😊 Ofrece una gran variedad de modalidades. Si en poco tiempo ganas a todos en 8-Ball, puedes seguir con las otras 17.

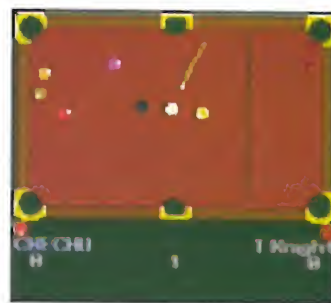
😞 La precisión en el tiro se ve obstaculizada por los propios píxeles de la pantalla de Game Boy. La línea de tiro a veces engaña.

😞 Como no lo traduzcan, algunas modalidades las va a jugar el gato, porque para entenderlas...



◀ Podremos elegir entre 16 personajes para jugar en cualquiera de los modos. Y también ponerles el nombre que nos dé la gana.

▶ Visitaremos diferentes lugares, que ofrecerán distintos colores de tapete y resistencia al rozamiento de la bola.



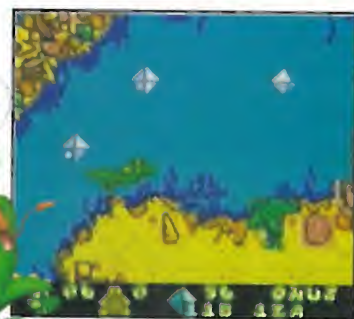
Croc

Consola: GBC Compañía: THQ (Argonaut) Tipo de juego: Plataformas Lanzamiento: Junio-Julio

El cocodrilo plataformero

Croc da el salto desde los 32 bits a Game Boy Color con un **plataformas colorista y atractivo**, muy en la línea del fenomenal Gex. En este desarrollo de Argonaut, el objetivo es rescatar a unas criaturas que han sido apresadas por el Barón Dante. Tendréis que recorrer 4 mundos, un total de 35 niveles que atraviesan un desierto, un bosque, un mundo de hielo y por fin el castillo del malvado Barón. El movimiento que más utilizaréis será el salto, pero que sepáis que se han introducido todos los

que han caracterizado al cocodrilo en sus anteriores aventuras: desde su poderoso golpe de cola a su increíble brazada bajo el agua. Eso queda para cuando tengamos que nadar en aguas llenas de tiburones, aunque esperan otros avatares como deslizarnos con una tabla de snow o echar carreras de alfombras mágicas.



Primera impresión

😊 Escenarios coloristas, algunos puzzles, recolección de ítems y niveles muy variados. Croc lo tiene todo para atrapar a los fans de las plataformas. Buen género portátil.

😞 La versión que hemos jugado tiene algunos fallos en el scroll y las animaciones, que seguro que se arreglarán. Por lo demás, se parece mucho a Gex, ¿no?

▶ Durante el camino Croc cogerá diamantes, buscará unas piezas de puzzle que le permitirán la entrada a un mundo oculto y coleccionará las letras que forman la palabra bonus.



Los efectos de luz son constantes en el juego. Un foco mal puesto puede deslumbraros y dejar la pantalla casi en blanco. Si molesta, cargaos el foco de un disparo y notaréis la diferencia.

Perfect Dark

Joanna, lo tienes todo

Rápido, no hay tiempo que perder. El nuevo éxito de Rare y Nintendo, con la bella Joanna como protagonista, nos ofrece la posibilidad de revivir todas las emociones inherentes a GoldenEye, pero con un nivel técnico superior, por increíble que parezca. Esto viene a significar que, en el papel de un agente especial, nos infiltraremos en las dependencias enemigas, eliminaremos a toda persona perjudicial para la salud, buscaremos documentos comprometedores, desactivaremos sistemas de seguridad, contactaremos con dobles agentes, protegeremos a rehén... en resumen: haremos la puñeta a la vez que el bien.

Quiero pasar mi vida contigo

Para hacer todo esto tenemos un montón de armas y aparatos que podemos aprender a utilizar en las salas de entrenamiento del instituto Carrington. Mejor que te pases por ellas antes de empezar en serio. Al comienzo todo es muy realista, pero el argumento empieza a girar hacia lo fantástico a medida que avanzamos. De esta manera, la trama nos llevará incluso a otro planeta para terminar con la amenaza Skedar (los verdaderos malos). ¿Y cómo está representada esta "pelí"? Pues de forma magistral en todos los aspectos. Tenemos intros para todas las misiones, que nos ponen en situación para comenzar la acción. Y cuando

comienza... bueno, cómo explicarlo... "eres" Joanna. El juego consigue, mediante un control perfecto, una ambientación gráfica y sonora como nunca hemos vivido en N64 (luces por todos lados, detalle en cada textura, voces increíblemente variadas y limpias, y efectos sonoros para todo), una inteligencia artificial sublime (hay unos enemigos más listos que otros, pero ninguno es tonto) y una enorme variedad de objetivos que hacen cada misión diferente, meterte dentro del juego... pero dentro, vamos. Ya pueden darte co-lejas, que si estás en pleno tiroteo, no harás ni caso. Cada nuevo enemigo, cada nuevo arma a utilizar, cada impresionante escenario, motiva más y más para continuar jugando. Y, por si no fuera suficiente con el absorbente modo para un solo jugador, podemos jugar las mismas misiones entre dos en el modo cooperativo. Toda una experiencia, pues ambos tienen total libertad de acción, y los planes para ir por aquí o por allá, cargarte a ése o al otro, se urden en plena partida, de viva voz. El contraoperativo es más original, pero menos divertido, ya que el segundo jugador lo único que debe hacer es disparar a Joanna: no tiene objetivos. Y termina de redondear el cartucho el Simulador de Combate, donde pasaréis la vida tras acabar con las misiones de los demás modos. Sólo podemos calificarlo de obra maestra: si a ti también te gustan los juegos, amarás Perfect Dark.

NINTENDO 64

NINTENDO-RARE

AVENTURA-SHOOTER 3D

512 MEGAS

21 NIVELES

BATERÍA: SÍ

información del juego

1-4 JUGADORES CONTROLLER PAK RUMBLE PAK

Precio 10.990 PTA

PERFECT DARK

Expansión Pak



Tendremos que amenazar a los técnicos para que desactiven los sistemas de seguridad.



En medio de una misión puede asaltarnos una secuencia cinemática, de la misma naturaleza gráfica que las del comienzo de cada nivel.



Las distorsiones de la imagen se pueden producir por un puñetazo de un enemigo (la pantalla simula el lagrimeo posterior de Joanna), gases (transparencias de color verde), una explosión cercana (que ciega con su humo), e incluso bajo el agua notaremos las ondas de la superficie en el decorado. Alucinante y realista.



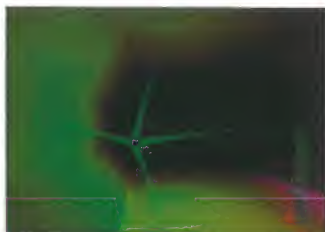
El avión presidencial es enorme. En él tendremos que enfrentarnos a toda la guardia de Datadyne, que llevan al mandamás a una muerte segura.

Rare consigue sumergirte en la acción apasionadamente. Quizá PD tenga menos estrategia que GoldenEye, pero da más caña.

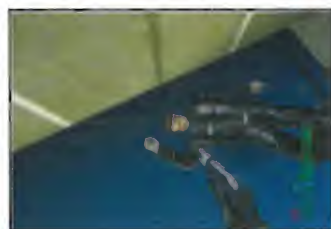


Si nos hacemos con dos armas del mismo tipo, podemos "calzarnos" las dos manos con ellas. Una quedada.

Las armas que más molan



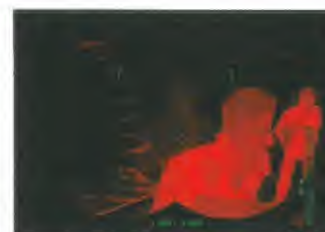
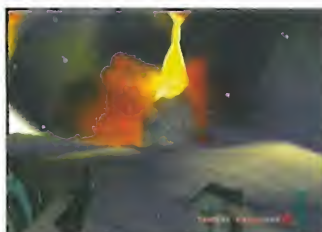
En realidad hay treinta, que con sus distintas variedades, completan las cuarenta. Entre ellas, cosas tan curiosas como minibombas de neutrones, misiles dirigidos (con cámara subjetiva), un modelo de Magnum de culata atigrada... y todas con doble función, claro.



Desarmar a los enemigos no significa que haya pasado el peligro. Podemos desarmarlos mediante puñetazos, con un disparo en la mano, o incluso pueden perder el arma por tropezar. Pero, si les dejas, irán a por ti a base de puñetazos y patadas, así que, no tengas piedad...



¡Qué despliegue de medios!



Desde luego, el instituto Carrington tiene "pelos". Joanna puede usar aparatos tan sofisticados como la Spy-cam con lanzador de dardos tranquilizantes, una visión nocturna, otra de rayos-X (con un efecto visual muy rayante), minas con detonador, detectores de calor...



La inteligencia artificial y la completa gama de movimientos de los enemigos, les permite rodar por el suelo para evitar ser eliminados.

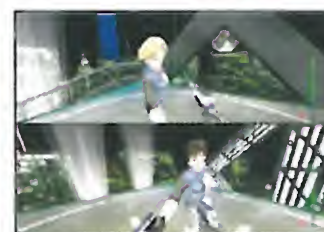
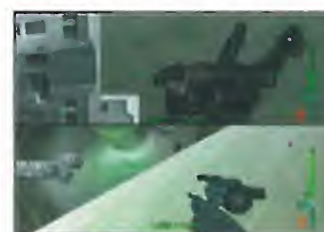
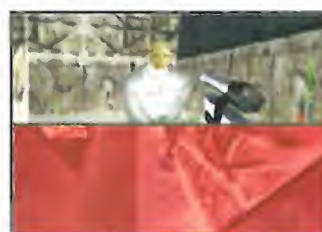


Los cristales se rompen, así que aprovecha para disparar más protegido.



Luces, movimientos, argumento, sonido, variedad de acción...PD acerca más que nunca la realidad a tu Nintendo 64.

¿Voy contigo, verdaAAARGH!!



Las misiones pueden jugarlas dos personas a la vez: bien uniendo esfuerzos, o bien uno contra otro. Hay varios personajes para elegir, entre ellos Velvet Dark, hermana de Joanna, Elvis, o uno de los jefes finales. En modo contra, el segundo jugador controla todo tipo de malos.

En castellano



En el menú inicial podemos elegir el castellano como idioma para los subtítulos de las presentaciones y los menús del juego. Eso sí, las voces siguen en inglés.



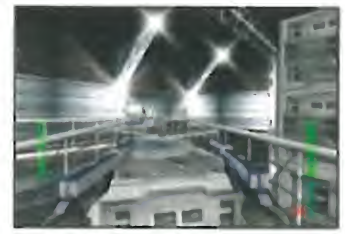
Después de un largo tiroteo y muchos enemigos, la pantalla queda de esta guisa.

Cada misión plantea un desafío distinto. Huir, encontrar, proteger...

Aquí tenéis al pequeño Elvis luciendo un chaleco estadounidense. Rayaditas de Rare...

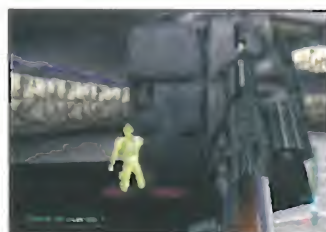


El realismo en los rostros es tal, que algún enemigo se parece a gente real. ¡Bruce Dickinson! ¡Maiden!



Un momento cumbre: debemos llevar una caja de explosivos hasta el punto marcado en la pared por nuestro compañero. Evitando que disparen a la caja, debemos deshacernos de todos los enemigos, subir hasta el tercer piso, mirar bien las paredes, y por fin, detonar el explosivo en el punto exacto. Ahora... ¡a por el siguiente objetivo!

Cuatro, con simulantes, y por equipos, va...



Las opciones multijugador son las más completas que se hayan visto. Podemos jugar un deathmatch o al "rey de la colina" cuatro a la vez, eligiendo armas, escenario, handicaps, haciendo equipo con humanos o simulantes, escoger la IA de los mismos, su apariencia...



Algunos enemigos especiales disfrutan de la protección de un escudo que sólo se hace visible cuando es atacado.



La IA es tan avanzada que vemos cosas como el sobresalto de un enemigo si aparecemos delante de él de súbito, las dudas que tiene un malo cuando descubre nuestra Spy-Cam (llega a llamar a un compañero), alzar los brazos a toda persona desarmada (que no indefensa) o los rehén liberados usando el ascensor para huir.



En algunos momentos, la acción deja paso a pequeños toques de aventura. Este interruptor sólo se puede pulsar empujando una piedra hasta él.

También encontraremos artefactos peligrosos, como esas metralletas de la pared. Antes de pasar altivos y sonrientes, mirad bien qué amenazas puede haber en cada habitación.



La IA es de lo mejor que hemos visto. Los enemigos no sólo saben cuándo esconderse y cuándo disparar, sino que llegan a dudar...



Antes de entrar en un lugar con enemigos, aseguraos de recargar el arma pulsando B. Si no, os las vais a comer como panes.



Protegiendo al presidente



El hombre se ha dejado engañar por los malos y es nuestro deber hacerle ver que está en un error si sigue colaborando con ellos. Cuando le llevemos la prueba necesaria, su vida pasará a depender de nuestra pericia con el arma, ya que nos seguirá, y la mayoría de los enemigos le dispararán, primero a él y luego a nosotros. Para escapar no queda otro remedio que aniquilar a todo el que se cruce en nuestro camino, ya que los "buenos" creerán que lo estamos secuestrando y también querrán detenernos. Le veréis gritar y cojear si le alcanzan, y llamarnos si se queda atrás.

¿Es... es así?



Es así si tú quieres, y si has conseguido sacar los trucos necesarios. Los hay para divertirse (como este Donkey, que engorila todos los personajes), de jugabilidad, de armas... y hay que ganárselos.



Entre los efectos gráficos también podemos disfrutar de un teletransporte en primera persona. La pantalla se distorsiona a la vez que se aclara, y el sonido acompaña haciendo un efecto burbuja.

Cada una de sus veintiuna fases se puede jugar en tres niveles de dificultad. Dependiendo del nivel, los objetivos se van haciendo mayores en número y complicación. ¿Llegarás a Agente Perfecto?



Algunas vistas dan ganas de poetizar: ¡dejadme besar mi Luna, besarla! ¡Precioso!



Los ascensores, además de llevarte a ti, pueden traer sorpresas en forma de enemigo.



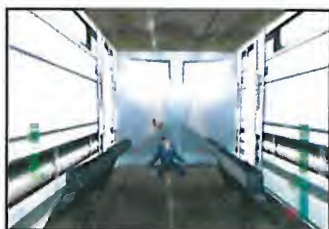
Esconderse no es pecado si la situación lo requiere. En muchas de las misiones debemos pasar sin que nadie nos vea, utilizando, por ejemplo, los conductos de ventilación. Esto permite disparar certeramente desde las alturas y, si nos descubren, saber qué lugares ya visitados nos ofrecen mayor protección ante las balas enemigas.

Amiiiigo Eeeelvis, cuando llegues a la Tieeerraa...



Elvis viene del cielo. Sólo os contaremos que **es un aliado de Joanna** (tampoco es plan de reventar el argumento) y que para salvarle de la disección a lo vivo que tienen preparada para él, **deberemos disfrazarnos de científico**, esperar a que despierte y llevarlo a su nave. En siguientes misiones nos devolverá el favor con compañerismo.

RESOLVEMOS LOS 4 PRIMEROS NIVELES



Las animaciones de los personajes también impresionan lo suyo. Disparar a un enemigo puede hacer, dependiendo de dónde le aciertes, que dé tres vueltas sobre sí mismo y caiga, que se agarre el vientre, una pierna (si le dejas, huirá cojeando), que le desarmes (correrá a coger su arma del suelo), o que caiga como un trapo (dándole en la cabeza). Y, una curiosidad, en el Instituto Carrington, quedaos un rato al lado de cualquier personaje amigo, y veréis las tonterías que llega a hacer.

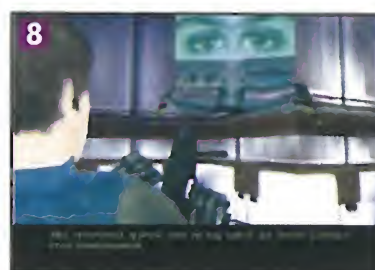
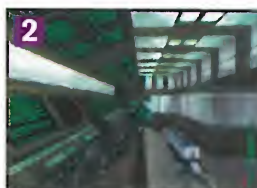
NIVEL 1 Entrando en DataDyne: visión general



1 El único objetivo de esta misión es conseguir **introducirse en el edificio de DataDyne**, así que, tras bajar de la azotea, ¡adentro! **2** ¿Un enemigo que quiere huir?, nada, apuntamos bien y a seguir bajando. **3** Ya estamos en el meollo. Recogemos toda la munición de los caídos en combate, y vamos **registrando puerta a puerta la última planta** del edificio. En algunas no podemos entrar, quizá formen parte de un recorrido para un nivel de dificultad superior... **4** En la puerta que nos quedaba por registrar, nos encontramos con **Cassandra DeVries**. La tía tiene el descaro de decirnos que no dispararemos contra ella porque la necesitamos viva y... Pues entonces, ¡toma puño! **5** Mientras hablaba, **Cassandra ha dado la alarma**. Más señores de uniforme. Y nos pillan recargando, ¡nchits! **6** Bueno, llamamos el ascensor y a la **planta baja**. **7** Tras eliminar a otro montón de agentes, encontramos un premio. **8** Después de probar en un montón de paredes, encontramos el **panel secreto** que lleva al ascensor.

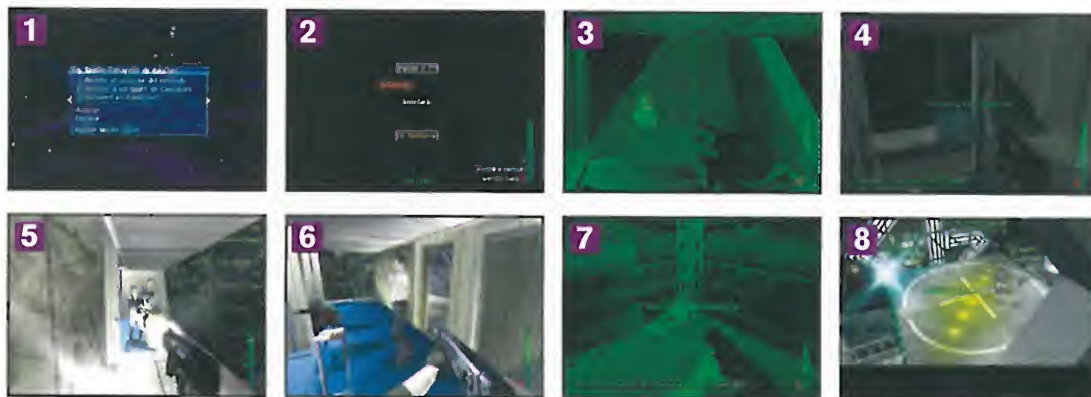


NIVEL 2 Investigación DataDyne: estatus



1 Dos objetivos: 1. Holografar isótopos radiactivos. 2. Localizar al Dr. Carroll. **2** Tras salir del ascensor, **eliminamos a unos pocos Datos**. **3** Llegamos a una sala con gas venenoso. Toca **usar la Spy-Cam**. **4** Nos acercamos hasta el **aparato de isótopos** y lo holografamos (pulsando Z, no es tan complicado). Objetivo 1 cumplido. **5** Encontramos unas **gafas de visión nocturna**. Al zurrón. **6** Esperamos a que el **ratoncillo mecánico** pase para evitar los rayos del pasillo. **7** Con el C.Datos conseguimos **desbloquear la última puerta**. **8** ¡¿Dr. Carroll?!

NIVEL 3 Extracción de Datadyne



1 Objetivos: 1. Acceder al ascensor del vestíbulo; 2. Derrotar a las guardaespaldas de Cassandra; 3. Encuentro en el helipuerto. La cosa empieza a complicarse. **2** ¡Y tanto! ¡No vemos nada! Antes de pedir un quiosco, probamos con las gafas de visión nocturna, a ver... ejem. **3** ¡Eh, pues funcionan! Vamos a aprovechar que el tío ése no nos ve para apuntarle a la cabeza y evitar gastos tontos de munición. **4** Estamos en el vestíbulo de la primera misión. Llamamos el ascensor, pero no funciona. Quizás el otro... ¡Sí! Objetivo cumplido. ¡Vamos, Dr. Carroll! **5** Nos quitamos las gafas, que con luz se ve todo blanco, y empezamos a recorrer la penúltima planta. Aquí hay unas cuantas guardaespaldas de Cassandra armadas con escopeta. Pues nada, nos las cargamos y de paso recogemos sus potentes armas. **6** Este señor, que estaba hablando con un guardia de DataDyne, nos pide, de palabra, que no disparemos. Mejor dejarle. **7** En la última planta está todo a oscuras, pero ya sabemos qué hacer. ¡Última guardaespaldas KO! **8** ¡Hasta otra, Cassandra!



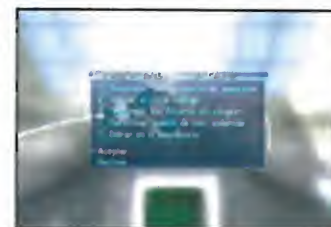
NIVEL 4 Villa Carrington



1 Objetivos: 1. Salvar al negociador; 2. Activar generador eólico; 3. Rescatar a Carrington. ¡Buf!. **2** El primer objetivo, o lo cumplimos en pocos segundos o adiós misión, así que, con la mira telescópica del rifle apuntamos a los amenazantes guardias. **3** Dos disparos certeros, y objetivo cumplido. "El negociador ha escapado a lugar seguro" dice el texto. **4** La única manera de bajar del lugar donde nos ha dejado el helicóptero es por una gruta con unos pocos enemigos, también armados con rifles telescópicos. **5** Una vez fuera, ya

en el recinto de Villa Carrington, eliminamos a los francotiradores de azoteas y suelo con sangre fría y mucho pulso. Ya sin amenazas, entramos en la casa. **6** ¡La casa? ¡LA MANSIÓN! Es un pequeño laberinto, donde cuesta

orientarse. Pero bajando, bajando, llegamos al sistema de refrigeración y lo activamos. **7** Ahora, el generador eólico. Objetivo 2 fuera. **8** Uno de los agentes eliminados tenía una llave. La que liberará a... ¡Carrington! ¡guay!



Los objetivos de las misiones cambian según el nivel de dificultad. En la primera misión, en Nivel Agente Perfecto, tenemos 5 objetivos en vez de 1, como ocurre en nivel Agente. Sube la dificultad y la complicación, así que mejor leed atentamente la explicación de cada uno de los objetivos.

El Análisis

GRÁFICOS

Lo mejor, en todos los aspectos, que hayamos visto. No le ponemos el 100 por alguna que otra notoria superposición de polígonos.

MOVIMIENTOS

Los enemigos dan sensación de estar vivos, paradójicamente, sobre todo cuando mueren. En el desplazamiento del decorado, sólo puntualmente, se nota alguna brusquedad.

SONIDO

La música ambiente con maestría cada misión. Todos los efectos suenan reales, incluidas las voces. Qué pena que estén en inglés.

JUGABILIDAD

Sólo hemos encontrado la pequeña pega de la lentitud en el menú para elegir arma u objeto. Por lo demás, es un vicio en sí mismo. Los subtítulos hacen que te metas aún más.

ENTRETENIMIENTO

La aventura la jugarás en los tres niveles de dificultad una y otra vez por las sensaciones que provoca. Pero además cuenta con los buenisimos modos multijugador, un montón de trucos para hacer el juego diferente, y unos entrenamientos que más parecen minijuegos.

TOTAL 98

- Sólo podemos decir que es el juego de consola con el que más hemos disfrutado desde que el mundo es mundo.
- Eso sí, es un juego para adultos. Todo queda demasiado real, tanto gráficamente como en sonido.
- Si todavía te funciona la consola, jugarás hasta en el asilo. No es que enganche, es que es imposible dejar una misión a medias.
- Pero, eso sí, hazte con un Expansion Pak, o no catarás toda su esencia.



Queda claro quién manda en el cartucho desde el preciso instante en que encendemos la consola. La intro además hace un buen uso del color en comparación con el resto del juego, aunque lo que más nos ha agradado ha sido escuchar a Pikachu decir su propio nombre. Por cierto, que también lo escucharás en Pokémon Stadium si usas a tu Pikachu de esta versión.



Pokémon

Edición amarilla

Nueva versión, más diversión

GAME BOY COLOR

NINTENDO-GAME FREAK

RPG

8 MEGAS

151 POKÉMON

BATERÍA: SÍ



Suponiendo que ya conocéis de qué va este juego y que sabéis más sobre los Pokémon que el profesor Oak, lo mejor será ver todas las novedades que encontraréis en Pokémon Amarillo. Empezaremos diciendo que **el concepto es exactamente el mismo que en las ediciones roja y azul**, pero con los alicientes de la compañía de Pikachu y la irritante presencia del Team Rocket, por lo que, además de mayor dificultad, tendremos que ser muy cautelosos cuando veamos algo extraño en pantalla.

Novedades a granel

Gráficamente, el juego ha mejorado en lo que respecta a Pokémon y personajes, que son clavados a los de la serie y ahora tienen más colorido. Los escenarios siguen siendo iguales (exceptuando la **Mazmorra Rara** que ha cambiado por completo) y verás a algunos personajes e inquilinos nuevos en las casas.

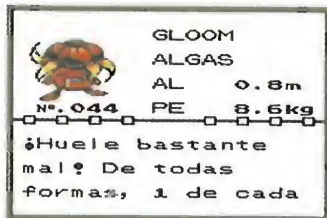
En lo que se refiere a la **captura de Pokémon**, todos han cambiado de localización y tendrás que intercambiarlos con las versiones roja y azul para

completar tu Pokédex, porque sólo se incluyen 139. Los entrenadores que antes te cambiaban Pokémon, ahora vienen con nuevas ofertas y, alucina, podremos imprimir toda la información con la **Game Boy Printer**.

Otra de las novedades más importantes es la **compatibilidad total con Pokémon Stadium** de Nintendo 64 (la opción del Transfer Pak fue diseñada para este juego) donde jugarás con un nuevo modo llamado **Surfing Pikachu**, y obtendrás los Pokémon que no puedas conseguir con la ayuda de Pikachu.

Para redondear, el **Club del Cable** ha sido actualizado con tres nuevos modos de coliseo. En resumen, que si nunca has jugado con Pokémon, puede que no estés en la Tierra... esto que, te hagas urgentemente con esta edición. Y que si ya lo has degustado, también. ¿O es que tú no eres lo suficientemente Poké-maníaco?





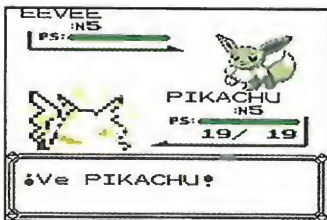
Mirad que aspecto más mono tienen este Pokémon. Además, podréis imprimir vuestro nuevo Pokédex y pegarlo donde queráis, porque el juego es compatible con Game Boy Printer.



Este es el nuevo aspecto que presentan las máquinas tragaperras. Como veis, muy colorido, y además aparecen Pokémon en lugar de las fichas.

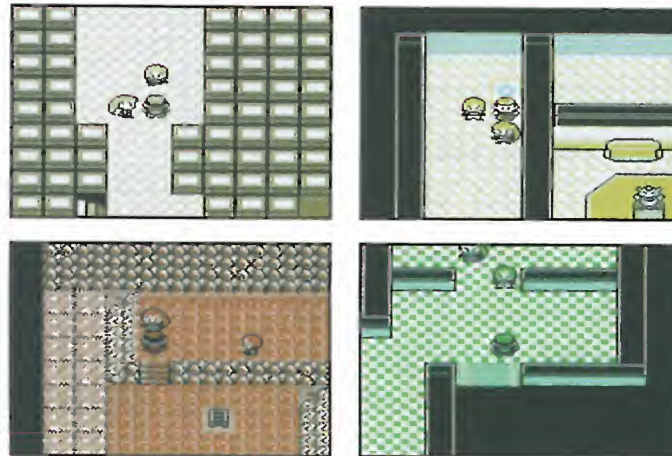


Pikachu será nuestra mejor compañía durante el juego. Tiene un sexto sentido que le advierte de las cosas extrañas que ocurren en el lugar.



Gary comienza el juego con Eevee, así que tendrás que preparar un equipo capaz de vencer a sus evoluciones: Jolteon (eléc.), Vaporeon (agua) y Flareon (fuego).

El Team Rocket ataca de nuevo



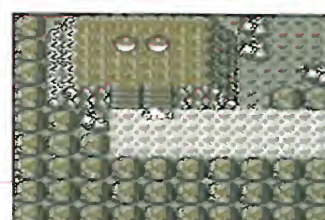
Jesse y James te estarán aguardando en el lugar que menos te esperes. Usa algún ataque psíquico o de tierra contra Ekans y Koffing para paliar el problema; contra Meowth, usa ataques varios. Mt.Moon, la Torre Pokémon y Silph S.A son algunos de sus escondrijos, así que ándate con cuidado.



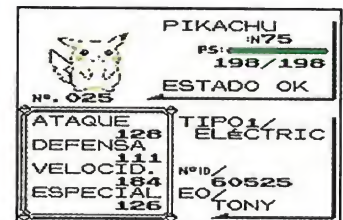
La Poké-manía vuelve a Game Boy, ¿serás capaz de resistirte?



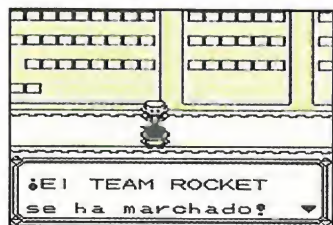
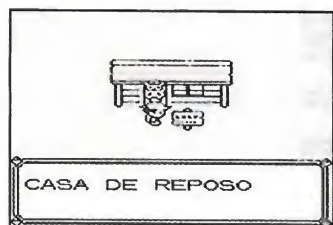
La nueva mazmorra Mewtwo



¿Acaso lo dudabas? Ya nos hemos pasado el juego y aquí tenéis la prueba de nuestra proeza y, por supuesto, nuestra recompensa. La nueva Mazmorra Rara ha cambiado por completo (a lo mejor por eso es "rara") y la verdad es que nos lo hemos pasado pipa recogiendo ítems, capturando Pokémon y buscando a Mewtwo...



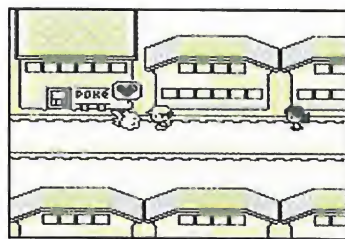
Los combates siguen desarrollándose por turnos, como buen RPG que es Pokémon. Para ganar hay que tener en cuenta cosas como la velocidad, la defensa, la fuerza, si al Pokémon lo hemos entrenado o no, etc. Por supuesto, habrá que visitar el Centro Pokémon a menudo, ir a la tienda para aprovisionarnos y tener un poco de coco. ¡Ah! Si no cuidas a Pikachu, puede que te quedes muy solo.



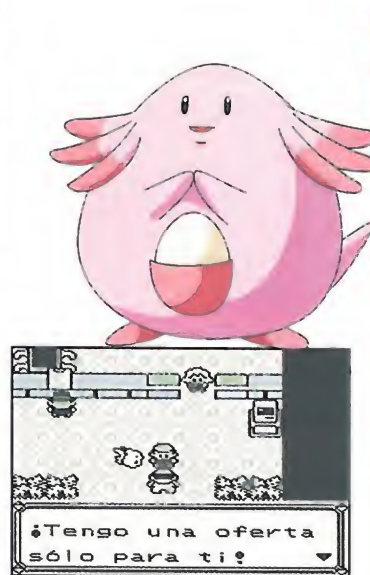
El juego está compuesto por 47 zonas repartidas entre ciudades, rutas, islas, etc. que harán de tu estancia un hervidero de sorpresas en cada momento. Por supuesto, tendrás que ir de un lado para otro para solucionar puzzles, tomar atajos, visitar gente, e incluso saltarte determinadas partes del juego si es necesario.



Chansey es el nuevo ayudante de la doctora del Centro Pokémon. Pikachu sólo se meterá en la Poké Ball para recuperarse.



Pikachu de vez en cuando suelta cosas como ¡Pi!, ¡Pikachu! y ¡Pika!. Ocurre en determinados momentos del juego o cuando hablamos con él. También nos recompensa con algún que otro corazón amistoso. Qué majete.



Parece ser que el timador de Magikarp sigue haciendo de las suyas. Y eso que todavía no hemos descubierto para qué sirve el ataque de Salpicadura. Lo más curioso de todo es que luego evoluciona a Gyarados, toda una bestia de combate.



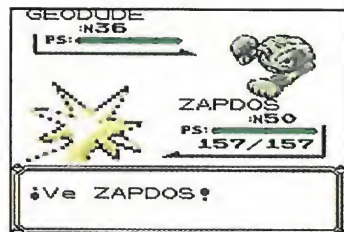
Esta es sin duda alguna la mejor edición de Pokémon que ha caído en nuestras Game Boy. ¡Hazte con ella!



No olvides hablar con los habitantes de las ciudades, y especialmente con los tenderos, para conocer el mundo Pokémon. Algunos personajes te regalarán objetos.



En los rincones más rebuscados del juego encontrarás a personajes que siempre están dispuestos a echarte una mano.



Aunque Zapdos le saque 14 niveles a Geodude, sus ataques eléctricos poco podrán hacer contra los Pokémon de piedra si se empeña en utilizar Trueno.

Surfing Pikachu

Si te terminas Pokémon Stadium, podrás activar este curioso mini-juego donde el objetivo es conseguir el mayor número posible de puntos con nuestra tabla de Surf.



Cerca de Ciudad Fucsia se encuentra el club de los surfistas, y al lado, entrenadores con ganas de bronca.



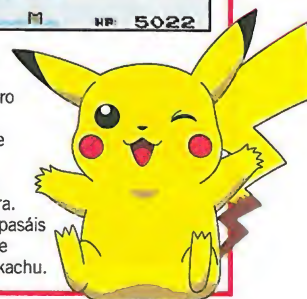
Dentro nos espera Pikachu. También veréis una máquina para imprimir nuestro récord.



Ahora tenéis que hacer piruetas en el aire para ir acumulando puntos. ¿No os suena de la intro?...

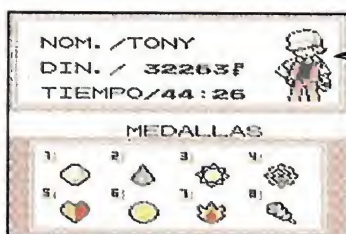


Caerse de cabeza será el pan nuestro de cada día. Tendréis que practicar mucho para que no ocurra. Así de paso pasáis unos ratos de aúpa con Pikachu.

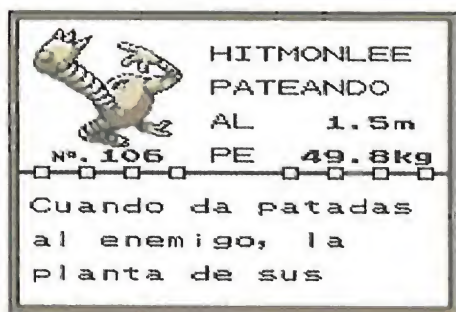




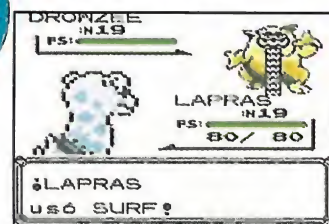
Gary está en todas partes, así que habrá que ir con cuidado. Procura tener un grupo variado de Pokémon para hacerle frente.



Tienes que conseguir todas las medallas para poder usar determinados niveles de PKMN y aprender máquinas ocultas.



Sin Pikachu, esta nueva versión pierde todo su encanto. Mímalo lo suficiente y vencerás seguro.



Según el tipo de Pokémon al que te enfrentes, deberás utilizar un ataque determinado. Ejemplo: los PKMN de agua no pueden con la electricidad, y los de fuego caerán contra los de agua. ¿No has estudiado las leyes de la naturaleza? Pues lo mismo.

El Análisis

GRÁFICOS

80

Mejora el aspecto visual de los Pokémon y de los personajes, pero el resto sigue siendo exactamente igual a su predecesor. Podía haber aprovechado mejor la paleta de colores.

MOVIMIENTOS

81

Muy suaves durante todo el juego y Pikachu en ningún momento nos supondrá un estorbo. El engine es exacto al de la versión roja y azul y los ataques tienen la misma animación.

SONIDO

88

Destacan las digitalizaciones de Pikachu. Las melodías siguen siendo igual de pegadizas que antes, y los efectos, normalitos.

JUGABILIDAD

94

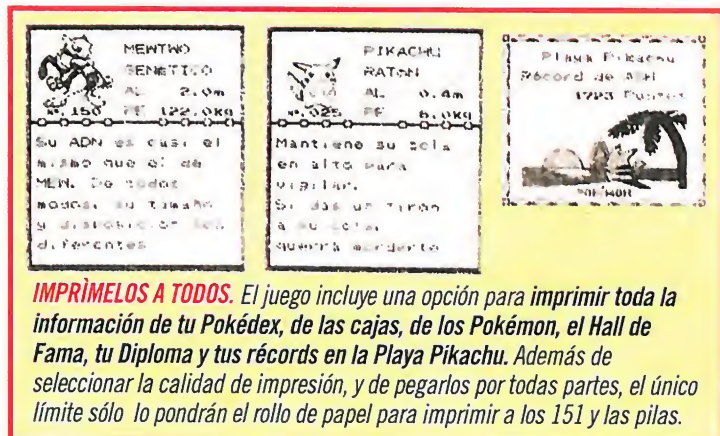
Este es sin duda alguna el apartado que ha convertido a Pokémon en todo un bombazo. Aprenderás a jugar en un momento y todo es muy sencillito, para que te limites a disfrutar.

ENTRETENIMIENTO

92

Si ya has jugado con el rojo o el azul, sólo será como empezar una partida nueva pese a sus novedades. Sin duda alguna los que más aprovecharán el cartucho serán los nuevos Poké-maníacos.

TOTAL 91



IMPRÍMELOS A TODOS. El juego incluye una opción para imprimir toda la información de tu Pokédex, de las cajas, de los Pokémon, el Hall de Fama, tu Diploma y tus récords en la Playa Pikachu. Además de seleccionar la calidad de impresión, y de pegarlos por todas partes, el único límite sólo lo pondrán el rollo de papel para imprimir a los 151 y las pilas.



Viejos conocidos



Localiza a estos tres entrenadores y conseguirás a Charmander, Bulbasaur y Squirtle con nivel 10. Pero cuidado, para conseguirlos tendrás que tener muy contento a Pikachu, porque si no, no hay trato. ¿Vale?



- El juego no es lineal. Si no pasas una zona, puedes explorar y entrenar a tus Pokémon hasta que estés preparado.
- Sólo la intro aprovecha la paleta de colores. El resto, sigue igual que antes.
- Los modos coliseo son como los de Pokémon Stadium. Te limitas a combatir con determinadas reglas y Pokémon sólo contra otro Pokémon Amarillo.
- Conseguir que Pikachu obtenga la técnica de Surf va a ser muy difícil, por no decir imposible.



Los modelos de los deportistas han sido diseñados de manera muy acertada y realista. Con una cantidad de polígonos no muy abultada, han conseguido recrear atléticos cuerpos humanos. El truco está en las acertadas texturas, que simulan relieve en los músculos y dan una muy buena sensación de redondez en los lugares adecuados. Y además se mueven con una naturalidad envidiable.



La barra fija es una prueba novedosa. Su sistema de control no requiere "botoneo".



El ganador celebra la victoria levantando los brazos. El día que seamos nosotros... ¡cava!



Cada evento tiene unos segundos de "intro", que representa toda la parafernalia anterior al ejercicio. Veremos cómo calientan los músculos, y hasta al entrenador subiendo a su atleta a la barra



En las pruebas de carreras, una salida nula es un fallito menor, pero con dos de ellas, descalificado. Cuidadito, pues.



Track & Field Summer Games

Mientras el cuerpo aguante...

NINTENDO 64

KONAMI

DEPORTIVO

96 MEGAS

14 PRUEBAS

BATERÍA: NO



La primera entrega para N64 del clásico de Konami ya está entre nosotros. Load sea el responsable. Más que nada, porque nos ha traído una de las versiones más completas del mercado, que cuenta con una espectacularidad impropia de este tipo de juegos, y además incluye catorce pruebas, respetable cifra.

Los últimos serán los últimos

El deporte en general, no sólo "el furgol", es así. Por eso, para llegar a casa "enmedallao", es mejor practicar antes. Para ello el juego ofrece el modo Trial, en el que escogemos la prueba que más nos guste, y, directamente, nos vemos corriendo los cien metros, saltando el potro, o lo que hayamos escogido para sudar un rato. Porque se suda, señores. No sólo porque sean las pruebas de verano, sino porque la pulsación de botones, como tiene que ser, cansa lo suyo. Pero, además de este modo, también tenemos un torneo en el que pueden participar hasta cuatro jugadores, y que se destapa como el verdadero "juego" del cartucho. En él no descalifican a nadie, ya que se supone que, a una cosa tan

sería como las Olimpiadas, no va a ir un redactor de Nintendo Acción queriendo participar en calceta al aire libre. Pero sí hay un ranking en el que se van sumando los puntos de cada prueba, y que deja en evidencia a los patosillos.

Bueno, y una vez terminado el campeonato, ¿qué? Pues que jugarás una y otra vez, porque el hecho de superar un récord, o a tus compañeros, engancha lo suyo, y además el espectáculo es digno de ser observado.

En cada una de las pruebas se ha recreado con detalle el escenario correspondiente: la piscina, el estadio de atletismo, el recinto de gimnasia... Es decir, que tiene ambiente, y no sólo gráfico, porque las voces de megafonía y el rugido del público se llevan una buena parte del protagonismo ambiental. Pero lo mejor escogido son las cámaras. Cada prueba las tuyas, pero todas consiguen recoger de manera muy televisiva el desarrollo del evento. Y las repeticiones, aún más flipantes. Eso sí, algunos sprites quedan un pelín mal, y a veces parece que se ralentice, pero, si te gusta este tipo de juegos, has tenido la suerte de encontrar la mejor entrega en tu Nintendo 64.

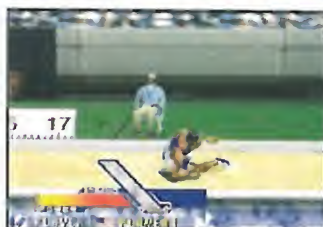
Jugando a las escondidillas



100m
BREASTSTROKE



TRIPLE
JUMP



En un principio, el juego ofrece diez pruebas y punto. Qué pocas, ¿verdad? Pues a callar y a darle al mando, querido, porque la única manera de sacar las cuatro extras es conseguir quedar entre los tres primeros puestos en todas las demás. O ganas medallas, o vas listo para jugar el Triple Salto, 100m Braza, Salto de Potro y Tiro al Plato.

Antes de cada prueba, siempre tenemos la oportunidad de enterarnos de los botones que hay que utilizar, los momentos exactos en que pulsarlos y el ángulo ideal. Fíjate en todo ello en la secuencia tutorial.



La variedad de cámaras utilizadas en cada prueba eleva bastante la espectacularidad. Ésta bajo el agua, mola lo suyo.



Los atletas muestran diferente complexión, dependiendo del evento. Este es un tiarrón.



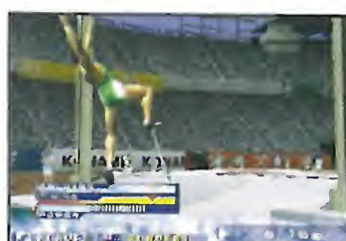
Los jueces también son representados en las pruebas de lanzamiento. Lo dicho, al detalle.



Los textos no han sido traducidos al castellano, pero vamos, no hace falta tener mucho mundo para saber lo que significan...

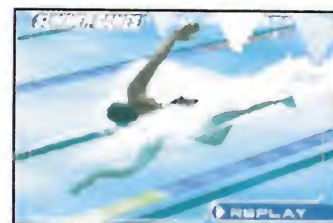


En las pruebas de salto de longitud y triple salto asistimos a una repetición para ver si ha sido nulo o no... ¡Vaya patosón, colega!



Otra patosidad. Pero es que a veces el mando se escapa de las manos con el sudor (además de pato, cerdo; lo hemos arreglado).

Konami nos trae a Nintendo 64 la mejor versión de su clásico deportivo Track & Field. Realmente espectacular, variado y competitivo.



Las repeticiones son la mejor manera de ver nuestra actuación (mientras juegas, estás pendiente de los marcadores). Muestran, además de varias cámaras, una ralentización brillante, que deja una estela de cada movimiento en la pantalla. ¿Cuántas piernas hay en la imagen de arriba?

El Análisis

GRÁFICOS

90

A los deportistas, poco hay que reprocharles, excepto ciertas texturas del atuendo algo pixeladas. En los escenarios, nos sobran sprites.

MOVIMIENTOS

95

Aquí Konami ha hecho las mejores animaciones de su historia en cuanto a deportistas se refiere. Cámaras suaves y espectaculares.

SONIDO

91

Las melodías se quedan para los menús, y son machaconas pero poco creativas. En las pruebas, la voz de fondo (con delay y reverb para simular el efecto de distancia) destaca sobre los buenos efectos de público.

JUGABILIDAD

89

Como sabéis, todo consiste en machacar botones. El diseño del mando no permite un rendimiento óptimo, pero todo está en practicar.

ENTRETENIMIENTO

91

En realidad, sólo hay un modo de juego que sea continuado. Pero la posibilidad de cuatro jugadores, la variedad de pruebas y la cada vez mayor dificultad de superar los récords, os irán dando razones para seguir jugando.

TOTAL 91

- Supone la mejor versión para consola de este juego. Tanto en calidad técnica, como en número de pruebas.
- Las animaciones son tan reales que puedes engañar a tu papá diciéndole algo como: "¡Que 'yamepao' lo de Sydney, papa!" Fíjate que traga...
- A veces se ralentiza un poco, pero bueno, así se ven mejor los movimientos...
- La verdad es que nos hubiera gustado un modo arcade, donde te descalifiquen si no das la marca, pero bueno...



Para pasar de nivel hace falta eliminar todas las lámparas (sólo entonces se abrirá la puerta de salida), pero no rescatar a todos los Mudokons. Por eso, si no quieres dejarte ninguno, deberás consultar los que habitan la fase, encontrarlos... y salvarlos, claro.

GAME BOY COLOR

INFOGRADES-GTI

AVENTURA-PLATAFORMAS

8 MEGAS

DOS MUNDOS

BATERÍA: PASSWORDS

información del juego

GAME BOY color

ODDWORLD 2

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

Oddworld Adventures 2

Esclavo de la inteligencia

Abe vuelve por GB para mostrarnos, de nuevo, que más vale maña que fuerza. Como sabéis, los **Mudokons** son una raza pacífica y mentalmente muy desarrollada, esclavizada por otra raza, tan mala tan mala que además de hacerlos trabajar como mulas, se los zampan. Inadmisible, ¿verdad? Por eso nuestro azulado chaval va a poner las cosas en su sitio, rescatando a sus compañeros y terminando con esta situación. Pero **sin violencia, tranquilito, pensando las cosas...** quizá demasiado, para el gusto de algunos.

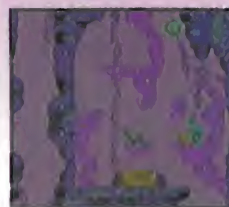
¿Me dejas una metralleta, por favor?

El bueno de Abe puede saltar, caminar sin hacer ruido, agacharse, rodar, pulsar palancas, agarrarse a bordes... Pero no puede sacudir tortas, así que, ¿cómo porras avanzar en un juego con tanto enemigo?! Tranquilos, control mental, chavales... Al igual que en la primera entrega, pulsando "Select", Abe comienza a murmurar (con voz digitalizada) a la vez que intenta hacerse con el control del enemigo más cercano a él. Si lo consigue, podrás utilizarle para cargarte a otros enemigos, pulsar una palanca... hacer lo que haga falta para allanar el posterior camino de Abe. Pero no es éste el único modo inusual de abrirse paso. Para rescatar a los demás Mudokons debemos hablar con ellos, y si su situación es muy peligrosa (enemigos cercanos o amenazas del escenario como huecos o trituradoras), cuidar de que no se lo carguen antes de abrir el teleportador. Luego, queda lo normal: saltar en el momento justo, pulsar palan-

cas que abren nuevos caminos, encontrar habitaciones secretas, y esas cosas típicas de los plataformas.

Sin embargo, este "OA2" se destaca como un **juego más de inteligencia que de habilidad**. Hace falta idear un plan de acción para cada nivel. Saber cuántos enemigos hay, por dónde hace falta pasar con los Mudokons, qué enemigos podemos poseer, cuántos esquivar... en fin, un juego con un **nivel técnico notable, buena duración, en castellano**, y que puede engancharte perdidamente o desesperarte, según te guste usar la materia gris en un videojuego

Diferencia entre cerca y...



Si, y lejos. Pues, cerca es cuando vemos a Abe bien grande en la pantalla, y el fondo del decorado nos importa un pepinillo frito. Lejos, en cambio, significa que Abe, colándose por una de esas tuberías tan monas, ha llegado al fondo del decorado. Efectivamente, ahora Abe es más pequeño (y feo), con lo cual la comparación con el pepinillo frito queda justificada sobradamente.



¡Uaaargh! Qué macabra historia, ¿eh? Pues es el argumento, en castellano y muy interesante.



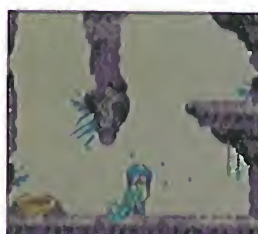
Cada fase se divide en varios niveles. Cuando se completa uno, la puerta se cierra y, ¡a dejarse la cabeza en el siguiente!



También los consejos de las primeras pantallas aparecen en perfecto castellano. Muy útiles.



Las palancas comienzan a ser una constante en los niveles más avanzados del cartucho. Un lío.



En ciertos lances disfrutaremos de invisibilidad, lo que permite pasar de enemigos y avanzar.



Para salvar a estos Mudokons, sólo debemos pulsar Select y se abrirá el portal. Fácil, ¿verdad?



El circulillo de la parte superior de la pantalla nos impide usar la posesión. Habrá que pensar otra manera de esquivar al bicho.



La empresa Soul Storm es la culpable de los sudores de Mudokons. Lo pagarán caro...

El nuevo título de Abe es una gran conversión del título original de 32 bits. Tendrás que utilizar tu habilidad dactilar, pero también mucho ingenio, para salvar a los Mudokons.



¡Controla, chico, controla!



Con el poder mental de Abe, puedes manejar a un enemigo y deshacerte de los demás a disparos, bombazos o mordiscos, dependiendo de la criatura. Y además controla sus pedos, ¡qué bien educado!



Antes de hablar, mira a ver qué dices. El menú ofrece la opción "especial logopedas frustrados", con la que podemos hacer hablar a Abe, a un Glukkron, o a un Slig. Practicad para no decir tonterías: Hazlo, socorro, trabaja.

El Análisis

GRÁFICOS

80

El diseño de los Mudokons (Abe entre ellos) es algo feote, pero el resto de sprites están más trabajados. Los decorados son una muestra de lo barroco y extraño de Oddworld...

MOVIMIENTOS

90

Abe se mueve suave y muy realista. En los enemigos la cosa es más brusca, pero muestran varios tipos de resultonas acciones.

SONIDO

90

La banda sonora es rayante a tope, pero de buena calidad. Hay un montón de voces (en inglés) que además tienen uso en el juego.

JUGABILIDAD

91

El control no es problema, responde rápido y se aprende con facilidad. Además, la curva de dificultad está muy bien ajustada, picando al más pintado (aunque hay que atreverse a pensar, claro).

ENTRETENIMIENTO

89

Tiene dos niveles de dificultad, y un gran número de fases con diferentes escenarios y enemigos. Si te gusta usar la cabeza, repetirás hasta encontrar a todos los Mudokons.

TOTAL 90

- Es un concepto diferente dentro de los títulos para GBC. La inteligencia cobra una importancia inusual en GB.
- El aspecto gráfico queda algo por debajo del resto de apartados, pero la adicción que provoca te hará olvidarlo.
- Puedes controlar a los enemigos, y cuando te los cargas, Abe se ríe, ¡guay!
- Si no tienes paciencia, desesperarás.



Los jugadores te hacen gestos durante el partido. Se encaraman en el palo en plan equilibristas, simulan irse del campo si les haces esperar y celebran puño en alto un hoyo de birdie. Las animaciones son muy creíbles y los diseñadores las han salpicado con sentido del humor.

NINTENDO 64

ELECTRONIC ARTS-SAFFIRE

GOLF

128 MEGAS

TRES CAMPOS

BATERÍA: NO



Los mejores golpes de Tiger Woods aparecen recreados con una animación de lujo. El swing, el "putt", la posición de los pies han sido detalles cuidados con mimo. Realismo contra la fantasía del stick de Tiger (pantalla superior), que aumenta en función de la fuerza del tiro.

CyberTiger

Mario parece, Tiger es

Electronic Arts cambia de aires con su último simulador y propone un golf asequible y fantasioso, con el genial Tiger Woods como gran estrella. Un Tiger que se ha planteado nada menos que retar a Mario, con un golf en la misma línea del protagonizado por el bigotes aunque con una pizca más de realidad. Lo presentamos a continuación.

Como un cartoon, pero con movimiento real

Tiger aparece caricaturizado y con rostro sonriente. Se ofrece en cuatro modelos, uno de ellos "alevín", junto a diferentes personajes entre los que el único jugador real es su amigo O'Meara. Los duelos se disputan en dos campos, uno pedregoso y seco a las afueras de Las Vegas y otro que reúne una selección de los mejores hoyos de circuitos de la PGA. Y para los maestros, hay un campo extra que parece el infierno. Total, tres; no demasiado.

Enseguida alegran la vista los movimientos de los jugadores. EA ha capturado el swing de Tiger y nos lo pone en bandeja en el juego, con un innovador control en el que la fuerza del tiro y la precisión ya no se controlan con los típicos botón y barra de energía, sino con el stick: hay que balancearlo hacia atrás y hacia adelante. Además, los botones C permiten situar una cámara aérea o incluso darnos una vuelta por el escenario, mientras que con el B podemos acercarnos a la bandera siguiendo la posible trayectoria del tiro.

El juego se tuerce a la hora de jugar. Se ha planteado de forma simplona y poco atractiva, y ni las concesiones a

la fantasía que hace resultan suficientes. El tema de las bolas potenciadas, por ejemplo, es una idea original pero no tiene los resultados apetecidos. Es más excitante conseguirlos. ¿Cómo? Pues en uno de los dos modos de juego que se salvan de la monotonía: **Driving Range**. Aquí, desde un montículo, tratas de acertar en determinadas dianas que premian con bolas capaces de volar como Superman, convertirse en cohete y avanzar más metros... Habíamos dicho dos modos... el otro es Battle Mode. Uno frente a otro, pantalla partida, tu bola debe estamparse contra el careto del rival. Mide distancia, fuerza, efectos y ¡cataplás! De lo más divertido del juego. Porque a decir verdad, el resto, ni a 4 jugadores, se queda bastante por debajo de lo esperado.

Despiste en el green



Los golpes finales son los más difíciles. Los únicos indicadores a nuestra disposición en el green son una línea verde, que simula el recorrido que haría la bola tirando directamente al hoyo, y una flecha amarilla que señala la distancia y el lugar hacia donde tiras. Una información escasa que hace que casi siempre lancemos a ciegas. Se echa de menos una rejilla donde advertir los desniveles del terreno.

Estas bolas tienen truco



Se llaman **bolas potenciadas**, y además de darle un poco de fantasía al asunto, permiten que nos saltemos algunos obstáculos. Se consiguen en **Driving Range** o consiguiendo Birdie en cualquier hoyo. Dan cosas como bolas que "nadan", evitan la arena, avanzan más, se autodingen...



En modos de juego tenemos seis alternativas, aunque ya hemos dicho que **Battle Mode** y **Driving Range** son las más divertidas. Los otros cuatro acaban pareciéndose demasiado unos a otros, no ofrecen alicientes.

El Análisis

GRÁFICOS

81

Bien el diseño de los golfistas y original la idea general del juego. Aspecto suave y limpio, que peca de falta de detalles.

MOVIMIENTOS

80

La captura digital de movimientos ha funcionado. Sin embargo, el vuelo de la bola es recogido por unas cámaras bruscas y poco fiables.

SONIDO

60

Mezcla de rap y hip-hop para la desafortunada banda sonora. Los efectos cumplen, en especial las voces en inglés.

JUGABILIDAD

78

El control es fácil, a pesar de lo que cuesta acertar con el vaivén del stick al principio. Por lo demás, jugar es coser y cantar. Te lo dan casi todo a tiro hecho.

ENTRETENIMIENTO

72

Sí, tiene cosas: un par de buenos modos de juego, algún detalle original, un circuito nocturno... pero le falta competición y necesita un ritmo más ágil para no caer en la monotonía.

TOTAL 78

- La comparación con **Mario Golf** termina rápidamente. Le faltan fantasía y más detalles originales.
- Sólo tres recorridos, aunque uno de ellos recoja los mejores hoyos de la PGA, resulta una cifra claramente insuficiente.
- Las bolas potenciadas es una buena idea mal llevada a la práctica. El tema es un filón que se debería haber aprovechado mejor.
- La banda sonora no merece que hablémos más de ella, pero que se sepa que no pega ni con cola.



En el modo **Tiger Challenge**, el jugador que va por encima puede quitarle uno de los palos al que va perdiendo.



No os fijéis en la cabeza, sino en el fantástico movimiento de cadera. ¡Qué gran swing!



Pulsando el gatillo hacemos un vuelo rasante sobre el hoyo, que nos sitúa enseguida.



Y con el botón B, seguimos la posible trayectoria del tiro.



A la izquierda, destacan el fondo de la ciudad y el simpático cocodrilo que se ha colado en el campo.

Con C-abajo, una cámara se pone a nuestra disposición y nos deja movernos sobre el hoyo con total libertad.

Batalla de pelotas



En el **Battle Mode**, el enfrentamiento es real a más no poder. Un jugador frente a otro, a coger la distancia y hacer que la bola impacte en la cabezota del rival.



Los modos de juego de Wacky Races aseguran una buena duración. Otra cosa es que incite a seguir jugando hasta completarlos todos, claro...

GAME BOY COLOR

INFOGRADES

CARRERAS

8 MEGAS

9 CIRCUITOS

BATERÍA: PASSWORDS



El Análisis

GRÁFICOS

Los decorados muestran buena calidad, y los sprites, aunque confusos en la distancia, recrean la serie de TV con acierto.

MOVIMIENTOS

Es rápido y efectista. Aunque a veces desaparezca algún sprite, no influye en la enorme sensación de velocidad.

SONIDO

Melodías rápidas y de calidad, acompañadas de efectos algo menos brillantes, pero variados y adecuados a la acción.

JUGABILIDAD

Su rapidez y buen control incitan a jugar una y otra vez, aunque llega el momento en el que desespere al más pintado.

ENTRETENIMIENTO

Tres niveles de dificultad y cuatro modos de juego dan mucho de sí. Aún así, hay que ponerle demasiado empeño para ser un arcade.

TOTAL 87



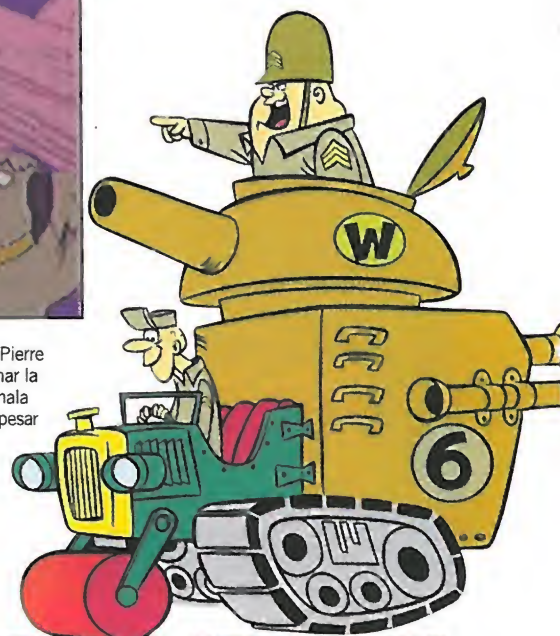
Los distintos circuitos están localizados en varias zonas de Estados Unidos. Veremos desiertos, cumbres nevadas...



Cada tramo está dividido por checkpoints. Llega a tiempo o...



Subir al podium significa llevarse una buena cantidad de puntos.



El malvado Pierre suele terminar la carrera en mala posición, a pesar de sus constantes trameos.

Wacky Races

¿Bruto yo? ¡Toma castaña!

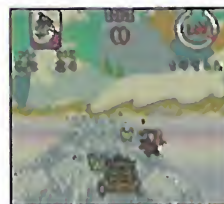
Cuando Infogrames saca un nuevo título de velocidad, las expectativas de éxito son muchas. Desde su V-Rally han llevado bien alto el estandarte de la calidad en las carreras de GBC. Ahora lo intentan con un título que, si bien tiene la velocidad de aquel, **no termina de definirse entre simulador y arcade**. ¿Virtud o defecto? Depende...

El juego está planteado, obviamente, como un arcade, ya que **incluye ítems** para recoger, como disparos, turbos... todo dentro de un estilo gráfico correcto pero nada serio (más bien al contrario), que transmite un **humor extra** en cada una de las animaciones, y al que acompaña un sonido también muy "fiestero". Pero, a la hora de manejar cualquiera de los **8 vehículos disponibles**,

hay que estar muy al tanto de los derrapes en cada curva y de la conducción en general, de manera que cada enemigo que aparece se convierte en un obstáculo extra a la hora de sentir que controlas la carrera. Puedes estar en un buen puesto y de pronto recibir un zurriagazo en forma de misil que te relegue al último lugar. ¿Injusto? No, también **tú puedes llegar al primer puesto a base de trameos**. El caso es que te guste este tipo de competición, donde, para ganar la carrera, es tan importante recoger buenos ítems como saber manejar el vehículo. Es **un poco loco**, la suerte entra mucho en juego, pero para eso son ellos...



¡Hago trampas, sí!



Pero es que, si no, poco harás en estas carreras. Los ítems nos esperan a lo largo del camino, y su uso es obligado para avanzar puestos. Entre ellos tenemos turbo, congelación, invisibilidad y varios tipos de proyectiles.



Los controles son igual de completos pero más sencillos que en Ronaldo Football. Así resulta mucho más fácil lanzar a portería, y bastante más efectivo.



Los remates de cabeza dependen más del azar que de nuestra pericia. Pero son espectaculares.



El portero vuela inútilmente para detener este penalti. Nada, majo, mejor lo practicas antes.



Los porteros no son simples espectadores. Su nivel de IA va en relación con el de dificultad.



En el nivel medio, el juego es vivo y ágil. Hay que estar atento a las escapadas de los contrarios, y meter la piedad cuando la situación lo requiera.



UEFA 2000

Homenaje a Ronaldo

Sobre la base del genial Ronaldo V-Football, el grupo catalán Bit Managers ha desarrollado un nuevo cartucho de fútbol bajo licencia de la UEFA. Estéticamente no hay grandes cambios, aunque se hayan incluido bonitas imágenes digitalizadas con instantáneas de nuestro combinado. Te parecerá estar ante el mismito Ronaldo... hasta que empiezas a jugar. Lo primero que observas es que las animaciones son más suaves y están mejor rematadas, cosa que hay que agradecer a que el juego sea exclusivo de Game Boy Color: eso supone memoria extra. Después llega la guinda, que no es roja pero alegría igual y tiene forma de controles. Se ha rediseñado completamente el control de

juego, y se han facilitado notablemente las cosas. Donde antes había espinas, ahora el partido fluye suavemente y lanzar a puerta, rematar de cabeza, incluso pasar la bola ha dejado de ser un problema. La jugabilidad se convierte en una de las grandes bazas del cartucho, que además ofrece opciones y modos de juego, junto a las 50 selecciones nacionales en liza, para garantizar duración. Las plantillas son reales y además, como explicamos justo debajo, cada jugador tiene su nivel que influye durante el partido. Eso sí, sólo en el modo simulación. Y algunos les salen unas jugadas tan chulas, que de verdad se echa de menos la repetición instantánea de los hechos. Eso es de lo poco que falta.

¿Qué hace Kiko en el banquillo de los suplentes?



En la opción simulación, es importante que selecciones concienzudamente a tu equipo titular. Los parámetros de cada jugador cuentan y el nivel de las selecciones influye a la hora de jugar, así que mucho ojo con el banquillo. Aquí además podrás variar la táctica a tu antojo, modificar posiciones... ¡y recuerda, las plantillas son reales!



Momentos digitalizados para amenizar los descansos. En nuestro cartucho aparecen jugadas de la selección española, pero ingleses y franceses tienen las suyas propias.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES-BIT MANAGERS
FÚTBOL
8 MEGAS
50 SELECCIONES
BATERÍA: SÍ



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR
TEXTOS EN CASTELLANO

El Análisis

GRÁFICOS

Son idénticos a los vistos en Ronaldo. Por eso hemos penalizado este apartado que sin embargo compensan las imágenes digitalizadas.

MOVIMIENTOS

Las animaciones son más suaves que las que ya sabéis, y tanto o más completas. Destacan remates de cabeza y paradones felinos.

SONIDO

Se escuchan el pitido del árbitro, los "hachazos" a ras de césped y las celebraciones del público a cada gol. Todavía algo justo.

JUGABILIDAD

El rediseño de los controles ha sido un total acierto. Ahora todo es mucho más fácil y el juego no pone ninguna traba.

ENTRETENIMIENTO

Es fácil "viciarse". Empezarás en el partido amistoso, pero a los pocos días echarás una liga de 32 equipos. Y no querrás parar.

TOTAL 91



El desarrollo de la ciudad depende de nuestro éxito en la recolección de monstruos e ítems. Los que sobren se pueden vender, y con el dinero, invertir en obras para mejorar el pueblo.

GAME BOY COLOR

KONAMI

RPG

8 MEGAS

NIVELES ALEATORIOS

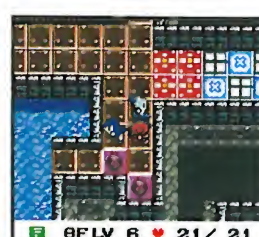
BATERÍA: SÍ



Las Orbs son armas útiles desde lejos, y de uso limitado.



El juego comienza con un flashback donde vemos a papá.



En la torre encontrarás huevos de monstruo. Incúbalos y verás.



Algunos ítems son muy útiles para llegar a ser príncipe azul.



A veces, los humanos más envidiosos querrán luchar contra nosotros.



Los amigos, como este mago, nos aconsejan y ayudan dentro de la torre.



información del juego



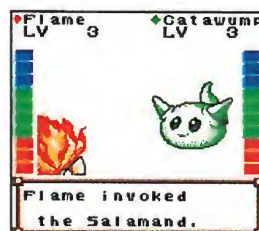
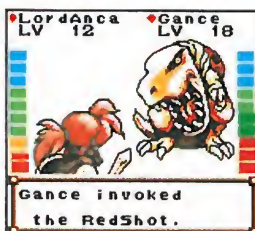
Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

LINK CABLE



Existen jefes finales llegando a ciertos niveles de la torre. Ve preparado.



Azure Dreams

Un chaval con guardaespaldas

El Análisis

GRÁFICOS

Aunque los monstruos se distinguen en el tablero, quedan mucho mejor en la pantalla de combate. Los escenarios, más bien simples.

MOVIMIENTOS

Correcto. No hace falta más. El scroll se desliza con suavidad, y animaciones, las justas.

SONIDO

Las trabajadas melodías suponen el plato fuerte en este apartado, ya que tapan los pocos efectos que a veces aparecen.

JUGABILIDAD

El control es fácil y se aprende rápido a coger posiciones para atacar con ventaja. Pero resulta repetitivo, y está en inglés...

ENTRETENIMIENTO

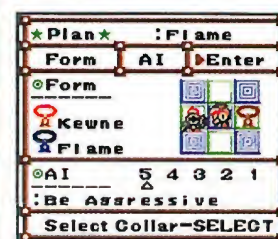
El desarrollo es bastante simple, pero la cantidad de monstruos y la posibilidad de cambiarlos con un amigo le dan ese toque coleccionista que tanto gusta a los roleros.

TOTAL 80

Tras su paso por otras consolas, el chaval pelirrojo de Konami vuelve a las andadas. Y nunca mejor dicho, porque retorna a la Torre de los Monstruos, en la misma ciudad, y con la misma historia. Es decir, que estamos delante de una conversión "directa" para nuestra GBC. Por supuesto, todo ha sido programado nuevamente, pero el desarrollo del juego es exactamente igual. Habitamos en una ciudad de baja renta per cápita, en la que el destino más deseado por los niños es ser un "domador" de monstruos, que alcanzan gran riqueza, nivel social y eso. Como los futbolistas, vamos. Y el caso es que los monstruos habitan sólo en la torre, así que, hay que entrar por ellos. En un principio conta-

mos con la ayuda del único monstruo que habla (qué casualidad, ¿no?), que nos defenderá de los primeros enemigos, ganará experiencia y aprenderá nuevos ataques. Pero a medida que vayamos subiendo de nivel en la torre, podremos recoger huevos de nuevos monstruos y ponerlos a nuestro servicio (previa incubación y eclosión del bicho.). Eso quiere decir venderlos en la tienda, o conservarlos en un corral para próximas visitas a la torre. Los combates son por turnos, hay objetos y armas para el protagonista, es rol del bueno... pero, vaya, ocurre que es repetitivo. La torre cambia su estructura en cada partida, pero los enemigos son iguales. Y, aunque ya lo veis, los textos están en inglés.

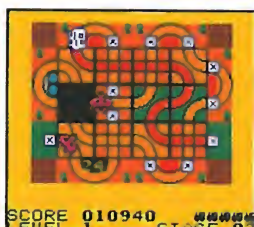
Los bichos



Los monstruos se colocan al lado del protagonista, en la posición que tú elijas. Puedes controlar su nivel de agresividad, darles semillas para potenciar sus cualidades, e incluso cruzarlos.



El modo Versus es el más jugable de Bikers. La consola compite con ganas.



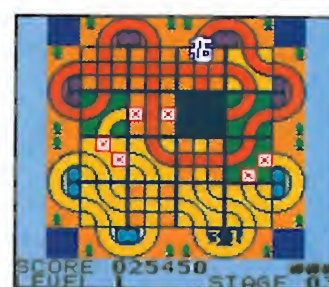
Pasado un tiempo, la pantalla comienza a llenarse de bichitos que obstruyen el paso. Deprisita.



El menú inicial ya destaca a Goemon como el título más importante de la recopilación.



Pop'n TwinBee es rápido y muy divertido, pero a veces los disparos desaparecen y... ¡pof!



Guttang Gottong es un antiquísimo pero aún adictivo puzzle. Debes deslizar los cuadros en los que se divide la pantalla, de manera que el tren, que no para de "chuflar", pase por los puntos marcados con caritas.



Ahí tenemos a Goemon pasando la noche en una posada. Como en todo RPG, también hay tiendas, diferentes armas, gente con la que hablar...



Konami Collection Vol. 3

Ganan con el tiempo

Más clásicos, pero más modernos. Konami vuelve a la carga con otros cuatro títulos comprimidos en un solo cartucho. Esta vez ha optado por incluir el aventurero Goemon, un adictivo Guttang Gottong, Pop'n TwinBee, llamativo gráficamente y... bueno, y Bikers.

Goemon se destaca como la estrella del cartucho por razones obvias. Su desarrollo es largo y entretenido, como mandan los cánones del rol, y además es, gráficamente, el mejor adaptado a GBC. La única pega es que no está traducido al castellano, por lo que sólo los "anglo-leyentes" podrán enterarse bien de por dónde continuar la aventura.

El juego del tren, Guttang Gottong, es de lo más adictivo por su naturaleza de puzzle y simpleza de manejo. Tenemos que conseguir recoger un número de viajeros moviendo las piezas de vía, de manera que no nos "caigamos" del escenario ni nos toquen los pocos enemigos que, como nuestro tren, discurren por ellas. Y casi tan adictivo como él, el famoso Pop'n TwinBee. Con unos gráficos coloristas a tope (aunque algo temblones) nos sumerge en uno de los matamata más movidos de GB. Y Bikers, bueno, no es mal juego. Mola hacer piruetas con la moto, pero el costoso control y los pobres gráficos lo dejan por debajo del buen nivel general.

Goemon, mejor que nunca



El remozado gráfico de esta entrega para GBC es plausible, y la aventura, tan divertida como siempre.

GAME BOY COLOR

KONAMI

COLECCIÓN

8 MEGAS

4 JUEGOS

BATERÍA: NO

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS

80

El color se encarga de poner más espectacularidad a los respetables gráficos. La antigüedad visual de Bikers baja un poco la media.

MOVIMIENTOS

82

Destaca la rapidez de Pop'n TwinBee. El resto son scrolls correctos y animaciones simples.

SONIDO

84

Como es norma en Konami, la música de su arcade P'NT es la más destacable. También Goemon da la nota. Efectos en segundo plano.

JUGABILIDAD

87

Sin Bikers la cosa iría mejor, ya que es algo duro de control. Lo demás, muy jugable: puzzle, matamarcianos y Rol (en inglés, nchts).

ENTRETENIMIENTO

89

Con Goemon y "el tren", te puedes pasar unas semanitas ocupado. P'NT es corto, aunque movido. Bikers se hace monótono enseguida.

TOTAL 87

LISTA

DE ÉXITOS Y VENTAS

Perfect Dark comienza su marcha triunfante: ya es nuestro número 1 • Igual que **Pokémon Amarillo** • ¿Habéis visto que bien lo lleva Nintendo en Inglaterra? Nueve de los diez primeros puestos son juegos suyos • **Metal Gear** se cuela entre los más vendidos de GBC • ¡¡**Hybrid Heaven** por menos de 5.000 pta!!

LOS 20 DE N64 PARA NINTENDO ACCIÓN



1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
3. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
4. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
5. **RIDGE RACER 64**
Nintendo
6. **RESIDENT EVIL 2**
Capcom
7. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo
8. **TONY HAWK**
Activision
9. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo
10. **RAYMAN 2**
Ubi Soft
11. **QUAKE II**
Activision
12. **ROADSTERS**
Titus
13. **QUAKE II**
Activision



14. **STAR WARS RACER**
Nintendo
El cartucho de Lucas se ha llevado el premio al mejor juego de carreras, que otorga la Academia de Artes y Ciencias Interactivas.
15. **WORLD DRIVER**
Midway
16. **GOLDENEYE 007**
Nintendo
17. **BANJO-KAZOOIE**
Nintendo
18. **F-1 WGP II**
Nintendo
19. **SHADOWMAN**
Acclaim
20. **TARZAN**
Activision

LOS 20 DE GB PARA NINTENDO ACCIÓN



1. **POKÉMON AMARILLO**
Nintendo
2. **POKÉMON ROJO/AZUL**
Nintendo
3. **WARIOLAND 3**
Nintendo
4. **TOMB RAIOR**
THQ
5. **SUPER MARIO BROS**
Nintendo
6. **MICKEY'S RACING**
Nintendo
7. **RAYMAN**
Ubi Soft
8. **ZELDA DX**
Nintendo
9. **MARTIAN ALERT**
Infogrames
10. **TRACK&FIELD**
Konami
11. **STREET FIGHTER**
Capcom
12. **DRAGON WARRIOR**
Eidos
13. **CONKER'S POCKET**
Nintendo
14. **TARZAN**
Activision
15. **BARÇA TOTAL**
Ubi Soft



16. **UEFA 2000**
Infogrames
17. **ODD WORLD ADVENTURES**
Infogrames
18. **24 HORAS LE MANS**
Infogrames
19. **WARIOLAND 2**
Nintendo
20. **SUPER MARIO LANO 3**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64 EN CENTRO MAIL

1. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
La fiebre Pokémon mantiene caldeado el ambiente. El Stadium de N64 sigue liderando las ventas de cartuchos.
2. **ISS 98**
Konami
3. **ISS 64**
Konami
4. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
5. **RE-VOLT**
Acclaim
6. **RIDGE RACER 64**
Nintendo
7. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo
8. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
9. **TUROK RAGE WARS**
Acclaim
10. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN CENTRO MAIL

1. **POKÉMON ROJO**
Nintendo
2. **POKÉMON AZUL**
Nintendo
3. **WARIOLAND 3**
Nintendo
4. **SUPER MARIO BROS DX**
Nintendo



5. **METAL GEAR SOLID**
Konami
6. **TOY STORY 2**
THQ
7. **TARZAN**
Activision
8. **RAYMAN**
Ubi Soft
9. **RUGRATS**
THQ
10. **ZELDA DX**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA EN AMAZON.COM

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **TONY HAWK**
Activision
3. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
4. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
5. **ALL STAR BASEBALL 2001**
Acclaim



6. **EXCITE BIKE 64**
Nintendo
Mientras aquí se hace esperar de lo lindo (puede que salga en octubre), en Estados Unidos arrasa. No es de extrañar. Es el mejor cartucho de motos de N64 y uno de los mejores en cualquier género.

7. **STAR WARS RACER**
Nintendo
8. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo
9. **GOLDENEYE 007**
Nintendo
10. **SUPER MARIO 64**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA EN AMAZON.COM

1. **SUPER MARIO BROS**
Nintendo
2. **POKÉMON AMARILLO**
Nintendo
3. **DRAGON WARRIOR**
Eidos
4. **METAL GEAR SOLID**
Konami
5. **MS PAC-MAN**
Namco
6. **POKÉMON ROJO**
Nintendo
7. **WINNIE THE POOH**
Mattel
8. **POKÉMON AZUL**
Nintendo
9. **POKÉMON PINBALL**
Nintendo
10. **TONY HAWK**
Activision

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA EN EBWORLD

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **TONY HAWK**
Activision
3. **EXCITEBIKE 64**
Activision



4. **KIRBY 64**
Nintendo
El cartucho del gordinflón ha revolucionado las listas de ventas en Japón, y parece que va a hacer lo propio en Estados Unidos. Los españoles no lo tendremos hasta el año que viene, o con suerte en navidades. ¡¡Con lo guay que parece!!
5. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK SEGÚN CTW

1. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
2. **STAR WARS RACER**
Nintendo
3. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
4. **F-ZERO X**
Nintendo
5. **SUPER MARIO 64**
Nintendo



6. **GOLDENEYE 007**
Nintendo
Nintendo está que lo tira en las islas. 9 de los diez primeros puestos están copados por sus títulos. Entre ellos este excelente 007, uno de los superventas alucinantes de N64.
7. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo
8. **1080 SNOWBOARDING**
Nintendo
9. **WRESTLEMANIA 2000**
THQ
10. **DONKEY KONG 64**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN UK SEGÚN CTW

1. **POKÉMON ROJO**
Nintendo
2. **POKÉMON AZUL**
Nintendo
3. **SUPER MARIO BROS DX**
Nintendo
4. **METAL GEAR SOLID**
Konami
5. **WARIOLAND 3**
Nintendo
6. **RUGRATS**
THQ
7. **TOY STORY 2**
Activision
8. **WWF WRESTLEMANIA**
THQ
9. **ODD WORLD ADVENTURES**
Infogrames
10. **GAME&WATCH GALLERY**
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN UK SEGÚN HMV

1. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
2. **A BUG'S LIFE**
Activision
3. **QUAKE II**
Activision
4. **WRESTLEMANIA 2000**
THQ
5. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN UK SEGÚN HMV

1. **POKÉMON AZUL**
Nintendo
2. **POKÉMON ROJO**
Nintendo
3. **METAL GEAR SOLID**
Konami
4. **SUPER MARIO BROS DX**
Nintendo
5. **WARIOLAND 3**
Nintendo

LOS 5 DE N64 DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
3. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo
4. **RAYMAN 2**
Ubi Soft
5. **TOP GEAR RALLY 2**
Kemco

LOS 5 DE N64 DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
3. **TONY HAWK**
Activision
4. **POKÉMON STADIUM**
Nintendo
5. **RESIDENT EVIL 2**
Capcom

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64 EN CENTRO MAIL

1. **ISS 98**
Konami/3.990 Pta
2. **HYBRID HEAVEN**
Konami/4.490 Pta
3. **ISS 64**
Konami/2.990 Pta
4. **GOLDENEYE 007**
Nintendo/5.990 Pta
5. **GOEMON 2**
Konami/4.490 Pta
6. **CASTLEVANIA 64**
Konami/4.490
7. **RE-VOLT**
Acclaim/3.990 Pta
8. **NBA PRO 98**
Konami/3.990 Pta
9. **MICROMACHINES**
Codemasters/4.990 Pta
10. **TUROK RAGE WARS**
Acclaim/5.490 Pta



guías y trucos

Nintendo®
Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

POKéMON

Presentamos la guía definitiva para triunfar en el juego de moda. Una guía práctica donde encontrarás todo lo que necesitas para sacar el máximo partido a las tres ediciones del juego: roja, azul y amarilla.

Página 80

EL TRUCO DEL MES

DAIKATANA

Abre todos los niveles y hazte con el arsenal al completo



Daikatana es un espectacular shooter 3D en primera persona, que acaba de pisar las tiendas. Seguro que nuestros trucos te van a venir de perilla para avanzar, pero si prefieres empezar por ti mismo, ni lo mires.

Como cada mes, Nintendo Acción te va a poner las cosas más fáciles. Esta vez con un juego de estreno, que seguro que a más de uno ya se le sacado de sus casillas por aquello de la dificultad. Debes introducir las siguientes combinaciones de botones justo antes de la pantalla de Game Start.

- Para elegir nivel, pulsa C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, R, L, Z, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda rápidamente. Y prepárate para elegir la fase donde quieras empezar.
- No te cortes con las armas, pulsa C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, Z, L, R, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba lo más rápido posible, y disfruta de todo este arsenal. Así seguro que no se te resiste nadie.



Otros trucos...

TARZAN

Que nadie se quede sin saber lo que hay que hacer para saltarse todos los niveles de liana en liana. En la pantalla del menú principal, pulsa Izquierda, DerechaX2, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, ArribaX2, AbajoX2. Baja en el menú y aparecerá la opción Cheats.

SUPERMAN

En la pantalla del menú, pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha. Y después, para superar los niveles, haz C-arriba, C-abajo. Si quieres rellenar la energía, Z y R. Y para superfuerza, L y Z.

ARMY MEN

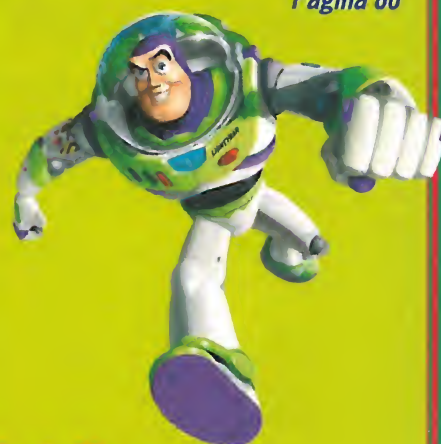
Passwords para el Sarge's Heroes de N64. Introdúcelos en la pantalla correspondiente, o sea en la de passwords:

- ALCHR: Todos los personajes.
- NSRLS: Todas las armas.
- MMRTL: Invencibilidad.
- DNSTHMN: Elegir nivel.
- CNTN: Continuaciones ilimitadas.

Toy Story 2

Continuamos prestando nuestra ayuda al bueno de Buzz Lightyear. En esta entrega le hemos preparado cinco niveles y unos cuantos consejos y trucos para que no se nos queje más. Saludos, chaval.

Página 88



Jet Force Gemini

Se nos despide el de Rare, aunque seguro que de este juego todavía queda mucho por hablar. Por lo pronto aquí tienes la localización de los últimos tribals y ¡¡cómo escapar a la máxima velocidad!!

Página 86



LECTORES!

REGALAMOS UNOS
GUANTES a los
mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Trucos en clave Nintendo

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

Tony Hawk's Pro Skater

N64

Para las "máquinas" de la tabla de skateboard que ya hayan completado el juego y conseguido treinta cintas con alguno de los patinadores, tenemos algo más para ofrecerles que el panzón del oficial Dick. Por ejemplo, cómo conseguir todas las cintas, más velocidad...

Selecciona al oficial y comienza una partida. Pausa ahora el juego y, con L presionado, pulsa la secuencia C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-abajo, Arriba, Derecha, Izquierda. Sal del juego y selecciona de nuevo un skater. En el lugar que ocupaba el oficial Dick estará Private Carrera, una jovenzuela de 41 años con la que se pueden hacer auténticas burradas sobre la tabla (tiene todas las habilidades hasta arriba).

Y ahora para los tramposísimos, códigos destroza-juegos. Pausa en mitad de una partida y, con L pulsado, pon en práctica esto:

- **Balance Perfecto:** C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo.
- **Recomenzar escenario:** C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Arriba, Abajo.
- **Los puntos se multiplican por diez:** Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, C-izquierda.
- **Cámara rápida:** Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.
- **Cámara lenta:** Abajo, Abajo, C-arriba, C-derecha, Izquierda.
- **Tricks rápidos:** C-arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.
- **Estadísticas con diez cintas:** C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, C-abajo.
- **Estadísticas con trece cintas:** C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo.

- **Todas las cintas:** C-derecha, Izquierda, Arriba, C-arriba, C-arriba, Derecha, Abajo, Arriba.
- **Más velocidad:** C-arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.
- **Foto:** Abajo, C-izquierda, C-arriba (Ya, ya, no sirve para nada, pero los programadores también se enamoran, ¿no?).



Perfect Dark

N64

Los primeros trucos para disfrutar aún más de esta aventura, ya están aquí. Pero antes tendrás que cumplir algunos requisitos.

COMPAÑEROS

Desbloquear nuevos compañeros:

- **Velvet Dark.** Completa el nivel "Entrando en DataDyne: V.G." en menos de 6 minutos 30 segundos.
- **Hot Shot.** Completa "Area 51: Infiltración" en menos de 5 minutos, en dificultad Agente Especial.
- **Hit and Run.** Completa "Villa Carrington" en menos de 2 minutos y 30 segundos, en Agente Especial.
- **Alien.** Completa "Ataque: Asalto secreto" en menos de 5 minutos y 15 segundos, en Agente Especial.

ARMAS EXTRA

Consigue todas las medallas de oro en los entrenamientos de tiro, y desbloquearás todas las armas clásicas de GoldenEye.

TRUCOS PERFECTOS

Atención: si usas algún truco, esto no funcionará.

- **Invencible.** "Area 51" en menos de 3 minutos y 50 segundos.
- **Manto de invisibilidad.** "Edificio G5: Reconocimiento" en menos de 1 minuto y 50 segundos.
- **Reglas de Marquis of Queensbury.** "Central DataDyne: Huída" en menos de 1 minuto y 30 segundos.
- **Super Escudo.** Completa el nivel "Instituto Carrington: Defensa" en menos de 1 minuto y 45 segundos.



Knockout Kings 2000

N64

Pausa el juego e introduce estas secuencias para que se activen algunos truquillos.

- **Hacer tu boxeador un poco más grande:** C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-arriba.
- **Guantes grandes:** C-arriba, C-derecha, C-arribaX2, C-abajo.
- **Cabezón:** C-izquierda, C-derecha, C-izquierdaX2, C-derecha.

Si escoges a Muhammed Ali en Career y pulsas C-arriba sin parar en los entrenamientos, completarás los 30 golpes sin inmutarte.

Para activar el super-puño, pulsa A, B, y R cuando el guante de la esquina superior parpadee.



Cybertiger

N64

Los siguientes códigos se introducen en la pantalla de editar nombre. A continuación tienes los passwords y sus efectos.

- Sthelens: Desbloquea el Volcano Course.
- Ufo: Jugar con un marcianito verde y cabezón.
- Brat: Jugar con Bobby.
- Retro: Jugar con Starr.
- Prodigy: Jugar con Liltiger.
- Rapper: Jugar con Kimmy.
- Goldgr: Jugar con Festus, fantasmilla de pro.
- Tigerrrr: Jugar con Bengal, un tigre, pero de los buenos.
- Instyle: Jugar con Cindy.
- Delvis: Jugar con Delvis.
- Marko: Jugar con Mark.
- Ice: Jugar con Robert.
- Safari: Jugar con Tracy.
- Cybertw: Jugar con Twfan.



Rocket: Robot on Wheels

N64

Pausa el juego y pulsa las siguientes secuencias según los efectos que desees conseguir (las direcciones se introducen con la cruceta digital).

- Gravedad baja: Z, R, Z, R, Abajo, R, R, Derecha, Derecha, R.
- Gravedad alta: Arriba, Derecha, Derecha, R, Derecha, R, Z, R, R, Arriba.
- Fricción baja: Arriba, R, R, Izquierda, Z, Z, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.
- Más velocidad: Z, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, R, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba.



Command & Conquer

Para poder acceder a cualquier nivel de este estratégico juego, ve a la pantalla de presentación y pulsa la secuencia B, A, R, R, A, C-derecha, Arriba, Abajo, A (BARRACUDA en inglés). Ahora basta con que selecciones Replay Mission y pulses L para que se muestre una lista con todas las misiones disponibles.



ARMORINES



Os recordamos los tres mejores códigos para este shoot'em up subjetivo. Ya sabéis, comenzad el juego, pausad, y seleccionad Enter Cheat. Si sabéis más trucos, nada, a enviarlos...

- GODLY: Invulnerabilidad para toda la vida.
- SORTED: Munición infinita.
- SKIPPY: Abre todos los niveles.

POKÉMON AMARILLO



FUNDA + LINK CABLE
AMARILLO Centro MAIL



PTS.
5.990

CENTRO MAIL
www.centromail.es

OFERTA ESPECIAL

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL PROVINCIA
 TELÉFONO MODELO DE CONSOLA
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
 Dirección e-mail

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
 Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid.
 Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 ptas, Baleares + 795 ptas)

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F • 28031 Madrid.
 Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 31/07/2000 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

El dibujo del mes



**José M^a
Vidal
Vidal**
(Cádiz)



Aquí tenemos un despliegue de Pokémon a toda pastilla. Como sabemos que cuesta lo suyo dibujar a tantos Pokémon en un solo papel (nosotros hemos dibujado cuatro y ya hay medio Pikachu en la mesa y medio en el papel), y como José María nos ha invitado a la Feria de la Manzana, pues le vamos a dar el mando, por si cae algo más...

Resultados del Test (número 91)

Pues tras pasarnos varios días contando vuestros votos, por fin hemos llegado a una conclusión. Sí, triunfa Pokémon. Y un pelín a lo lejos, Metal Gear...

LOS JUEGOS DE N64 QUE COMPRAIS

POKÉMON	50,4%
METAL GEAR SOLID	15%
WARIO LAND 3	10,4%
TOMB RAIDER	9%
MARTIAN ALERT	8,2%
RAYMAN	7%

RARE HA VUELTO A LA CARGA CON UN JUEGO NUEVO PARA N64. POR UN DIPLOMA AL "JUGADOR MAS SABIO", ¿DE QUÉ TÍTULO SE TRATA?

A VECES LLEGAN CARTAS...

"PARA TIMARNOS"



Roque Torrent Somalo
(L'hospitalet de Llobregat, Barna)



Pablo Santiago Martínez
(Pontevedra)



José Valenzuela Saavedra
(Granollers, Barcelona)

¿OS HABÉIS ENTERADO DE QUE HAY UN CAMPEONATO DE POKÉMON STADIUM EN MARCHA?, ¿NO? PUES LEEDLO EN "PULSA START"

COLABORA Y GANA

**UN ALUCINANTE CONTROLLER
PAK PARA TU NINTENDO 64**



Luis David Fernández
(Fabero, León)

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes hablamos de:

¿QUÉ NOMBRES PROONES PARA DOLPHIN Y GAME BOY ADVANCE?

Como sabréis, los nombres que se están manejando para las futuras consolas de Nintendo, no serán los definitivos. Que sepamos, aún no hay nada decidido, así que os proponemos ejercitar la imaginación y sugerir el nombre que os gustaría para cada máquina.

Escribenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2º. 28020 Madrid. O hazlo por e-mail a la dirección: sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es



Damián Sánchez Martínez
(Jerez de la Frontera, Cádiz)

ZONA ZERO



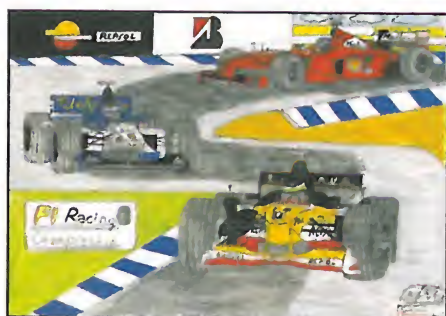
Beatriz Espinosa Lora
(Córdoba)

Test

Este mes hemos publicado un reportaje especial sobre los juegos del E3. Como habréis visto, hay maravillas entre las que uno tendría muy difícil escoger. Eso es lo que os proponemos en el test. Elegir el juego de la feria. Os damos unas pistas...

- ☒ ZELDA MAJORA'S MASK
- ☒ DINOSAUR PLANET
- ☒ MARIO TENNIS
- ☒ ETERNAL DARKNESS
- ☒ CONKER BAD FUR DAY
- ☒ BANJO-TOOIE
- ☒ TUROK 3

Elige uno y envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista o a través del correo electrónico, a elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es



Ernesto Abréu Moya
(Madrid)



Fernando García Salmerón
(Cuenca)

Qué opinasteis en el número 91

Estas son algunas opiniones sobre conversiones de juegos antiguos a GBC que hemos recibido.

"Estoy de acuerdo con que GBC y GBA reciban conversiones de otros juegos antiguos, siempre que sea de grandes juegos y que incluyan alguna novedad; sin embargo también me gustaría que abundaran los juegos novedosos y que no se dejara a éstos de lado."

María Solís Paredes

"A mí lo que me gusta son los juegos nuevos. Las conversiones de máquinas antiguas, o de los ordenadores como Atari o Amiga, no me dicen nada, y las de otras plataformas me parecen bien siempre que los juegos sean buenos."

Joan Climent

"La verdad es que los juegos antiguos me gustan por los recuerdos que me traen (qué tiempos, los del Frogger), pero me parece que los nuevos juegos tienen más miga, más variedad. Prefiero hacer más cosas, como en Metal Gear, que cruzar la carretera cuidando de que no te pillen cien veces."

Elias Sánchez

¿Prefieres juegos nuevos o conversiones para tu GBC?

NUEVOS	40,2%
CONVERSIONES	16,6%
ME GUSTAN LOS DOS	43,2%



GAME BOY
camera

Matías Marcos Moreno López
Barcelona



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!



Víctor Arregui Falcón
Zaragoza

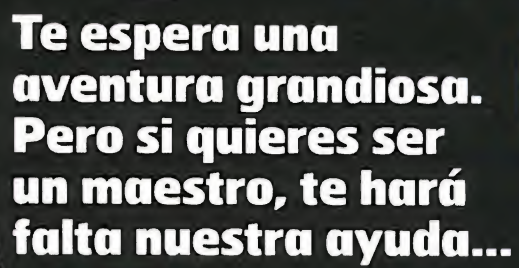
Siguen llegando muchos diseños, pero este de Víctor nos ha llamado la atención por ser "factible". Es compacto, atractivo... Si GBA no termina siendo igual a la de Víctor, poco faltará.

10 Controller Pak cada mes



Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estás soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ª planta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.

✓ Pokémon Rojo, Azul y Amarillo, destripados





Ser un Maestro

A sí que quieres ser un Maestro Pokémon, ¿eh? ¿Crees que tienes lo que hace falta para ser uno de los Mejores Entrenadores del Mundo...?

Para convertirte en Maestro Pokémon necesitarás completar la aventura, vencer a todos tus rivales y hacerte con cada uno de los 150 Pokémon.

También necesitarás una poderosa cuadrilla de fuertes Pokémon que puedan machacar a Gary, al Alto Mando e incluso a tus amigos.

Si eres lo suficientemente valiente para afrontar esta aventura, vas a necesitar algo de ayuda y algunas advertencias. No te preocupes, estás en el lugar adecuado.

Los mejores trucos

Esta guía ha sido escrita por los expertos de Nintendo Acción, y contiene toda la información que puedas necesitar.

Te mostraremos cómo finalizar el juego, cómo entrenar una poderosa cuadrilla de Pokémon y dónde hacerte con las 150 criaturas.

Encontrarás trucos especiales que no puedes conseguir en ningún otro sitio, información de cada criatura, y montones de Pokédétalles que contar a tus amigos.

Respira hondo, inserta el cartucho Pokémon en tu Game Boy, y enciéndela. Vas a participar en un sorprendente viaje...



▲ Derrotarás al Alto Mando.



▲ Sabrás dónde hacerte con todos.



El Profesor Oak

El Profesor Oak es el experto Pokémon del juego, y siempre tiene algún útil truco que enseñarte.

Se puede contactar con el Profesor a través de los PC's que encontrarás en todas las ciudades, o volviendo a visitar Pueblo Paleta, que es la ciudad donde se inicia la aventura.

El profesor Oak examinará tu Pokédex durante el juego, y dará su opinión sobre tu creciente colección de Pokémon.

Busca sus trucos en esta guía Pokémon y asegúrate de escuchar sus sabias palabras.



▲ El Profesor es un gran Pokésabio.

¡¡Jugadores amarillos!!

Esta nueva guía de Pokémon contiene todo lo que necesitas saber sobre las tres ediciones de Pokémon: Roja, Azul y Amarilla.

La nueva versión Amarilla (Edición especial Pikachu) es prácticamente idéntica a los Pokémon Azul y Rojo, así que puedes usar la guía principal para jugar cualquiera de ellas.

Pero estate atento a las últimas entregas de la guía que ahora comienza. Si hay algo que necesites saber sobre la versión Amarilla, busca bien entre ellas para resolver todas tus dudas.



Rojo VS Azul

Las ediciones Roja y Azul son casi el mismo cartucho, pero hay cosas que deberías saber sobre la versión que no tienes.

La gran diferencia

La diferencia más notable es que los cartuchos Rojo y Azul ofrecen una ligera variación en la plantilla de Pokémon que podrás conseguir.

Ninguna versión tiene ventaja sobre su opuesta, así que, si tienes el Rojo no te preocupes, tus amigos "azules" no conseguirán Pokémon más fuertes.



▲ Sólo podrás capturar Vulpix en la versión Azul; ve sabiéndolo.



▲ Si quieres capturar un Arcanine salvaje, cómprate Pokémon Rojo.

Oak dice...

Cada versión de Pokémon ofrece 11 criaturas exclusivas que no se consiguen en la otra edición.

Si quieres a estos Pokémon exclusivos en tu escuadrón, tendrás que cambiarlos con tus amigos.

Un truco. Cuando encuentres un área con Pokémon exclusivos de tu cartucho, píllalos dos. Entonces tendrás un raro Pokémon para cambiar con los amigos, y otro igual sólo para ti. Que lo disfrutes, majo.



POKÉMON ROJO EXCLUSIVOS

- PRIMEAPE
- MANKEY
- GROWLITHE
- ARCANINE
- SCYTHER
- EKANS
- ARBOK
- ELECTABUZZ
- ODDISH
- GLOOM
- VILEPLUME

POKÉMON AZUL EXCLUSIVOS

- SANDSHREW
- SANDSLASH
- MEOWTH
- PERSIAN
- BELLSPOUT
- WEEPINBELL
- VICTREEBEL
- PINSIR
- VULPIX
- NINETALES
- MAGMA

Fuera de tu alcance

Algunos Pokémon no podrán ser capturados en tu versión del juego, pero podrás verlos en las luchas contra entrenadores.

Mira la lista de abajo para enterarte mejor. Queda bastante claro que NUNCA encontrarás Scyther o Electabuzz en Pokémon Azul, y que Pinsir y Magmar no aparecen en Pokémon Rojo. Tendrás que cambiarlos con alguien si quieres echarles un ojo más de cerca.

POKÉMON ROJO SÓLO EN LUCHA ENTREN.

- MEOWTH
- PERSIAN
- SANDSHREW
- SANDSLASH
- VULPIX
- NINETALES
- BELLSPOUT
- WEEPINBELL
- VICTREEBEL

POKÉMON AZUL SÓLO EN LUCHA ENTREN.

- ARCANINE
- GROWLITHE
- ODDISH
- GLOOM
- VILEPLUME
- MANKEY
- PRIMEAPE
- EKANS
- ARBOK

Más o menos

Cuando vayas en busca de estas criaturillas de bolsillo, te darás cuenta de que hay unas especies que aparecen con más frecuencia en cada uno de los cartuchos.

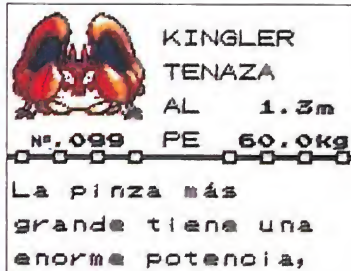
En el Rojo, los Nidoran macho abundan por todos lados, mientras que los Nidoran hembra pueblan alegremente el Azul.

También en el rojo, te harás de Weedles y Kakunas, pero verás más Caterpies y Metapods en el Azul.



▲ ¿Buscando un Nidoran hembra? Es más fácil en la edición Azul.

Hábitat de los Pokémon



▲ En el Azul hay Kinglers para aburrir.

Otra diferencia entre Rojo y Azul es que algunos Pokémon aparecen en localizaciones distintas.

Encontrarás montones de Krabbys y Kinglers en Islas Espuma en Pokémon Azul, mientras que Horseas y Seadras ocupan ese lugar en la edición Roja.

Usa la guía para saber dónde encontrar a tus favoritos.

Eligiendo tu Pokémon

Uno de los primeros problemitas es escoger entre los tres Pokémon que te ofrece el Profesor Oak en su laboratorio.

Aunque cada criatura tiene unos poderes diferentes, en la elección inicial es realmente difícil equivocarse.

Los tres Pokémon del Profesor Oak se convertirán en luchadores formidables, y cada uno tiene otras dos apariencias hacia las que podrá evolucionar. Fíjate en lo que comentamos a continuación.

BULBASAU SAUR

SEMILLA

AL 0.7m

PE 6.9kg

Nº. 001

Una rara semilla fue plantada en su espalda al

CHARMANDER DER

LAGARTIJA

AL 0.6m

PE 8.5kg

Nº. 004

Prefiere los sitios calientes. Dice que cuando

SQUIRTLE JIRTLE

TORTUGUITA

AL 0.5m

PE 9.0kg

Nº. 007

Tras nacer, su espalda se hincha y endurece como



BULBASAU

Aunque todos los Pokémon iniciales son igual de guays, Bulbasaur es la elección de Nintendo Acción!

¿Qué es lo bueno de Bulbasaur?

- El nivel de Bulbasaur crece más rápido que el de los demás, lo que significa que se pone fuerte y aprende nuevas habilidades antes que los otros.
- Los ataques de Bulbasaur son muy efectivos contra los dos primeros Líderes de Gimnasio.

¿Qué es lo malo de Bulbasaur?

El pequeño Bulbasaur sólo puede aprender uno de los cinco ataques de las Máquinas Ocultas, el de MO 01, Corte. Squirtle y Charmander pueden aprender dos, así que son algo más útiles para ayudarte en tu aventura por el mundo Pokémon.

Truco Bulbasaur

Antes de enfrentarte al primer Líder, Brock, en Ciudad Plateada, asegúrate de que Bulbasaur aprende la habilidad Látigo Cepa. ¡Convertirá a los Pokémon de Brock en gravilla!

CHARMANDER

Charmander es una valiente elección. Crece y aprende habilidades bastante más lentamente que los otros dos.

¿Qué es lo bueno de Charmander?

- Como Pokémon de Fuego, Charmander puede aprender los golpes más poderosos del juego.
- Charmander puede aprender dos de las cinco Máquinas ocultas, MO 01, Corte y MO 04, Fuerza. Te ayudará durante todo el juego.

¿Qué es lo malo de Charmander?

El fogoso Charmander es una patata contra los dos primeros Líderes de Gimnasio, Brock en Ciudad Plateada y Misty en Ciudad Celeste. Este impetuoso Pokémon necesitará la ayuda de las otras criaturas que vayas consiguiendo.

Truco Charmander

Si quieres hacer de este Pokémon de Fuego un líder, consíguele un Pikachu como compañero de escuadra. Cuando evolucione a Charizard, será virtualmente imparable.

SQUIRTLE

Aunque pequeñito y bonito es una sólida elección. Aprenderá algunos de los ataques más poderosos.

¿Qué es lo bueno de Squirtle?

- Es efectivo contra los Pokémon Tierra, así que le verás machacar la escuadra de Brock.
- Puede aprender dos de las cinco Máquinas Ocultas. La MO 03, Surf y MO 04, Fuerza, dos habilidades vitales en la aventura.

¿Qué es lo malo de Squirtle?

El fornido Pokémon Dragón puede vencer a Squirtle sin despeinarse, así es la vida. Este problema puede ir a mayores cuando te enfrentes con el Maestro Pokémon Lance, líder del Alto Mando y uno de los retos finales del juego.

Truco Squirtle

Cuando derrotes a Misty en el gimnasio de Ciudad Celeste, dale a Squirtle la MT 11, Rayo Burbuja. Es un poderoso ataque para derrotar Pokémon de un solo golpe.

Luchar y Capturar

Que lo sepas. Luchar contra Pokémon salvajes y capturarlos son las partes más importantes del juego. Apréndelo bien.

La lucha Pokémon

Como sabes, cada Pokémon pertenece a un Tipo, que puede ser Normal, Planta, Tierra, Fuego, y muchos más.

Pon mucha atención en qué Tipo de Pokémon va a luchar contigo. Incluso tus más poderosos Pokémon pueden ser vencidos de un plumazo si los encaras con un Tipo de criatura que sea superefectiva frente a tu bestia.

Algunos Pokémon tienen dos Tipos diferentes, como Kakuna, que es un Pokémon Bicho/Veneno. Usa a éstos para tener más ventajas.



▲ Eleva los Niveles de tu escuadra para machacar Pokémon salvajes.



▲ Pokémon como Bulbasaur tienen dos Tipos, y se hacen muy útiles.

Oak dice...

El cuadro superior de la siguiente página muestra la mejor manera de capturar Pokémon, pero hay unas reglas que debes cumplir si quieres hacerte con todos. No hay nada peor que encontrar una criatura que no tienes y hacerla pedazos.



■ No uses tus Pokémon más fuertes para atacar a un posible fichaje. Si vences a un Pokémon salvaje, no podrás capturarlo.

■ No uses Pokémon que sean superefectivos contra la criatura que quieres capturar. Mira antes los datos de batalla Pokémon...

■ No utilices ataques venenosos contra los Pokémon que quieras capturar. Pueden desmayarse antes de poder utilizar una Pokéball...

■ Salva antes siempre que te enfrentes a un Pokémon de los que sólo aparece una vez en el juego, como Mewtwo y las Aves Legendarias. Si no,

puede que te arrepientas... Y lleva siempre una buena cantidad de Pokéball, nunca se sabe cuándo puede aparecer uno de estos Pokémon raros.

■ Si una Tienda Pokémon vende cosas como Ultra Balls, cómpralas. Significa que los Pokémon del área circundante son difíciles de cazar, y necesitarás la Pokéball más poderosa posible.

■ Contrariamente a la creencia popular, y lo vamos a decir en mayúsculas, ¡SOLO HAY UNA MASTER BALL EN TODO EL JUEGO! Captura Pokémon muy fácilmente, así que guárdala para el rarísimo Mewtwo, porque sólo tendrás una oportunidad para pillarle.



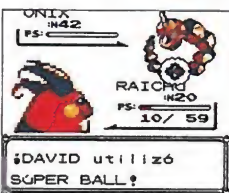
¡Hazte con todos!

Capturar Pokémon salvajes no es difícil, pero requiere práctica -¡y mucha suerte!- conseguir a las criaturas más raras.

No hay una manera definitiva de cazar Pokémon salvajes, pero aquí tienes la mejor para capturar criaturas escurridizas. Usa siempre este útil y comprobadísimo método.



▲ Usar un Pokémon de un nivel parecido al que quieres capturar hará que su energía baje lentamente.



▲ Cuando quede muy poquito en su barra de energía, usa un ataque de dormir o paralizar si lo hay.



▲ Ahora empieza a lanzar Pokéball. Tendrás que utilizar un montón (hasta 30) para los Pokémon raros.



▲ Puede llevarte más de 20 Pokéballs capturar al gran Snorlax.

DATOS DE BATALLA POKÉMON

Si estás a punto de empezar una batalla con Pokémon que nunca habías visto, asegúrate de mirar estos datos de batalla Pokémon.

Busca tu Tipo de Pokémon en la columna de la izquierda. Después, encuentra el Tipo de Pokémon contra el que vas a luchar. Mira la casilla donde se cruzan, y

descubrirás si tu criatura tiene las de ganar o no.

Pero claro, si enfrentas un Pokémon de Fuego Nivel 50 contra un Squirtle Nivel 3, tu Pokémon de Agua perderá aunque lleve ventaja. Los datos de batalla están pensados para Pokémon de niveles similares.

RIVAL POKÉMON

✓ = ¡A ganar! ● = Poca ventaja ✗ = ¡Cuidado!

TU POKÉMON

VS	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN
NORMAL													✗	●	
FUEGO		✗	✗		✓	✓						✓	✗		✗
AGUA		✓	✗	✗	✗				✓				✓		✗
ELÉCTRICO			✓	✗	✗				●	✓					✗
PLANTA		✗	✓		✗			✗	✓	✗		✗	✓		✗
HIELO		✗	✗		✓	✗			✓	✓			✓		✓
LUCHA	✓					✓		✗		✗	✗	✗	✓	●	
VENENO					✓			✗	✗			✓	✗	✗	
TIERRA		✓		✓	✗			✓		●		✗	✓		
VOLADOR				✗	✓		✓					✓	✗		
PSÍQUICO							✓	✓			✗				
BICHO		✗			✓		✗			✗	✓			✗	
ROCA		✓				✓	✗		✗	✓		✓			
FANTASMA	●										✓				
DRAGÓN															✓

La plantilla inicial

Tienes todos tus Pokémon preferidos, vale, pero tendrás que construir un buen equipo si queremos terminar el juego.

Podrías tirarte semanas consiguiendo un Pikachu de nivel 50, pero, si en una batalla cae derrotado, ¿quién se encargará de proteger a los debilucho Pokémon que te quedan?

Formar fuertes equipos es uno de los retos del juego, y como siempre en Pokémon, no hay un modo definitivo de conseguirlo. Aunque Oak sabe algo...

MEWTWO	PS: 243/243
ZAPDOS	PS: 150
HYPNO	PS: 146/146
ONIX	PS: 143/143
CHARIZARD	PS: 84/84
ARCANINE	PS: 188/188
	PS: 106/106

Elige un POKÉMON.

▲ Hazte con un equipo fuerte...

GLIGLIG	PS: 25/25
NIDORAN♂	PS: 20/20
SPEAROW	PS: 15/15
GEODUDE	PS: 28/28
PARAS	PS: 25/25
CHARMELEON	PS: 67/67

Elige un POKÉMON.

▲ ...no con una patraña como ésta!



El equipo de Oak

No existe la escuadra perfecta, pero sí algunas cosas que deberías tener en la cabeza continuamente.

Los equipos fuertes son importantes si quieres enfrentarte a tus amigos. Después de todo, nadie quiere perder una y otra vez, ¿no?...

■ Nunca se sabe el Tipo del Pokémon que atacará, así que intenta tener gran variedad de Tipos en tu escuadra. Si tienes seis Pokémon de Fuego y luchas contra la Líder de los Pokémon de Agua, Misty, ¡serás historia!

■ Entrena a tus Pokémon hasta que estén todos en el mismo nivel. A-bú-rre-te. Gasta horas y horas de tu tiempo en lugares como Bosque Verde, luchando y subiendo el nivel de todo tu equipo. Puede parecer pesado (lo es), pero hará el juego más fácil.

■ Sé un poco píllo. Si sacas primero un Pokémon débil, y lo sustituyes por una criatura poderosa antes del primer ataque del enemigo, ¡el Pokémon débil se llevará la mitad de los Puntos de Experiencia de esa batalla! El Pokémon que sustituya al débil recibirá un ataque del enemigo, así que asegúrate de que sea lo suficientemente bestia como para soportarlo sin problemas.

■ Si por alguna razón no quieres luchar, asegúrate de tener un Pokémon con nivel bien alto en el primer lugar de la lista. El juego no te dejará usar la opción Escapar si tu Pokémon es más débil que los que pueblan el área donde te encuentres.

■ Tendrás que enseñar las habilidades de las MO (Máquinas Ocultas) a los Pokémon para que te ayuden a resolver puzzles y explorar nuevas áreas. Antes de enseñar una MO a un Pokémon, asegúrate de que quieras a ese Pokémon en tu equipo durante el resto del juego. Las MO son vitales para completar la aventura y, una vez utilizadas, no podrás pasar la habilidad a otro Pokémon. ¡Mucho cuidado!

■ Bulbasaur es una buena elección si quieres un equipo fuerte. Sube de nivel rápidamente, así que puede defender a los Pokémon que estás entrenando.



Consejos para salvar

Una de las mejores cosas de Pokémon es que puedes salvar siempre que quieras.

Salva siempre que puedas. Recuerda que si todos los Pokémon que llevas son eliminados, perderás la mitad del dinero que tengas.

Una vez más, el sabio Profesor Oak tiene valiosos trucos que te ayudarán a ahorrar tiempo, dinero y noches de insomnio. Echa un ojo aquí debajo...



▲ Salva en la Zona Safari.

Oak dice...

Si quieres convertirte en un Maestro Pokémon, una de las lecciones más importantes es aprender a salvar la partida a tiempo.

Salvar en el momento justo puede hacer que los entrenadores rivales dejen de sacarte el dinero, y te dará otra oportunidad para capturar raros Pokémon.

Si salvas en un momento muy importante y a continuación echas la partida a perder, lo único que tienes que hacer es apagar tu Game Boy y reintentarlo. Truco viejo, pero útil...

■ Salva siempre antes de una batalla contra un Líder. Si te elimina... ¡perderás la mitad de tu dinero! Y no faltaba más, claro.

■ Salva antes de luchar con Pokémon raros, como Articuno, Moltres, Zapados, Snorlax y Mewtwo. Si te los cargas, ¡nunca más volverás a tener la oportunidad de capturarlos!

■ Asegúrate de salvar siempre que cures a tus Pokémon en un Centro Pokémon. De esta manera, si tienes que volver a empezar, podrás ir a por el que te ha eliminado sin perder tiempo en recuperar a tu equipo.

■ Siempre, siempre, salva antes de entrar en una mazmorra como MT. Moon. Si andas mal de energía, tu equipo puede sucumbir antes de que encuentres una salida de estas peligrosas y laberínticas áreas. Si has salvado en la entrada, será menos costoso empezar la mazmorra de nuevo.



Todos los TRUCOS del mundo Están aquí!!!



Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 120 341 ó 902 120 342.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

Entrena y Evolucionana

Si quieres conseguir los 150 Pokémon, vas a tener que entrenar y evolucionar a las más raras criaturas.

Consejos para entrenar

Busca siempre Pokémon jóvenes para entrenar. Una criatura bien entrenada se convertirá en un fabuloso luchador.

Si entrenas a un Pokémon desde temprana edad, se hará mucho más poderoso que cualquier Pokémon salvaje de la misma especie que captures.

Si has llevado a un Raichu del Nivel 25 al 50, captura un Raichu nivel 50 en la Central de Energía y compara sus estadísticas.

Verás que, aunque ambos son poderosos en el nivel 50, el Pokémon de tu equipo tendrá muchos más ataques y habilidades especiales.

Evolución a la carta

¿Qué? ¿Pikachu evoluciona? ¡¿Qué es esto, por Dios?! Siéntate un momentito, y déjanos explicarte...

Cuando un Pokémon evoluciona se convierte en otra criatura, consiguiéndote un nuevo fichaje en tu Pokédex.

De todas formas, si presionas **B** para abortar la Evolución, tu Pokémon puede terminar siendo un luchador mucho más fuerte.

La Evolución es mala

Si interrumpes la Evolución de un Pokémon, manteniéndolo en su forma original, conseguirás que aprenda habilidades más rápidamente que la versión evolucionada. Así de sencillo.

Por ejemplo, un Squirtle aprenderá el superpoderoso ataque Hidro Bomba en el Nivel 42, mientras que su evolución, Wartortle, tendrá que esperar al Nivel 47 para hacerse con él.

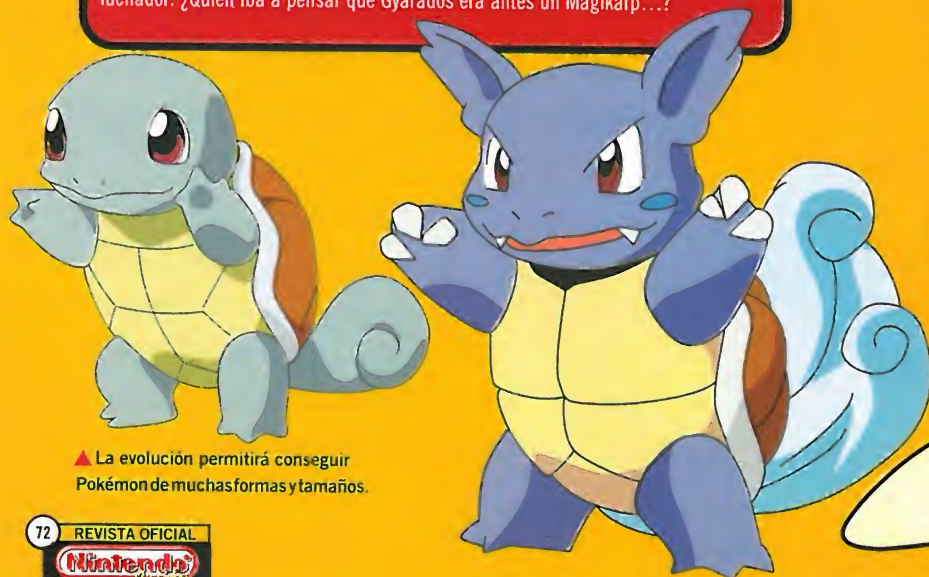
Y peor aún, el grandón Blastoise no aprenderá Hidro Bomba hasta llegar al Nivel 52, ¡diez niveles más tarde que el pequeño Squirtle!

La Evolución es buena

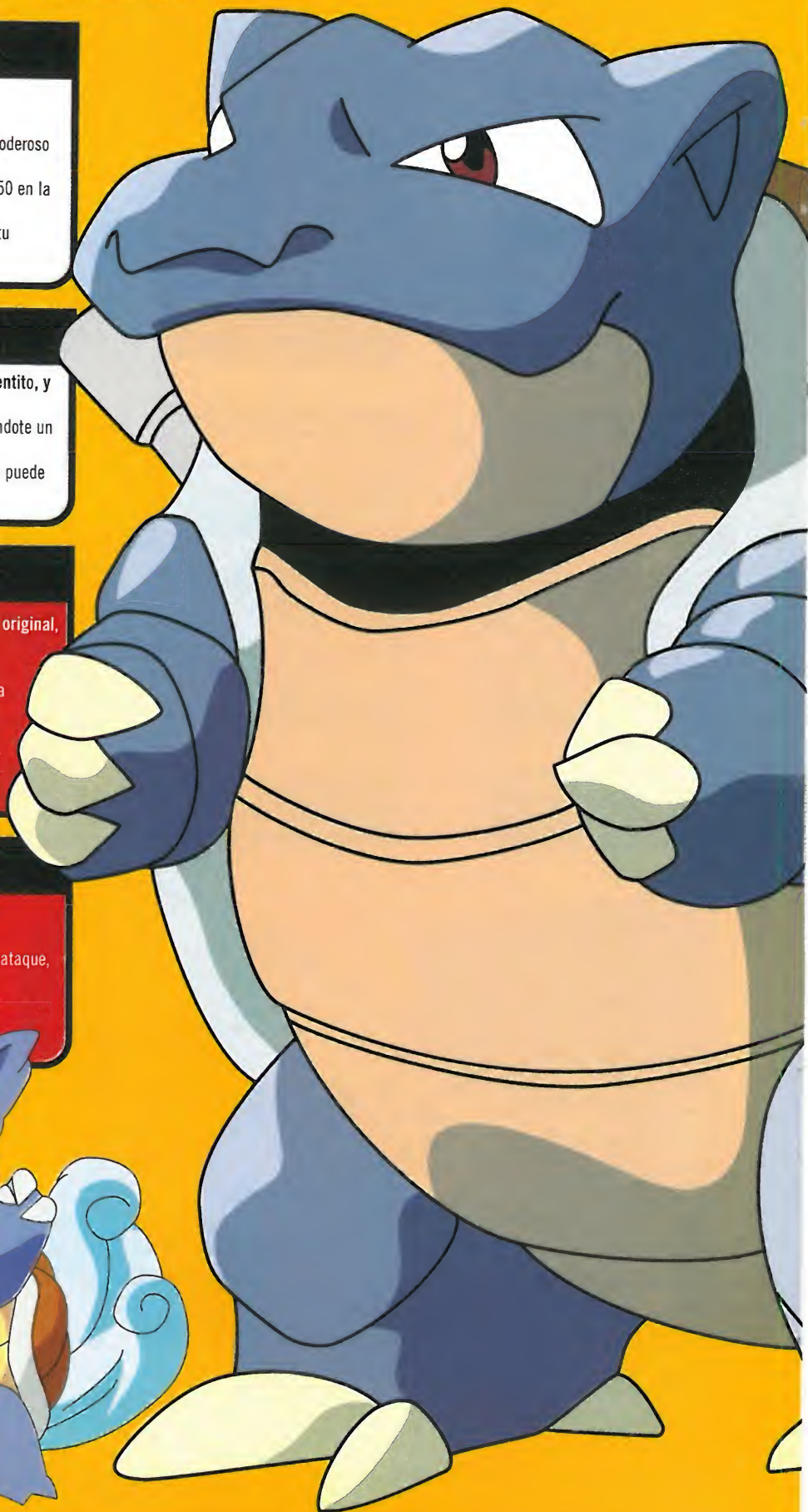
La ventaja más importante de la Evolución es que permite completar tu Pokédex mucho más rápido.

También, cuando un Pokémon evoluciona, puede aumentar su estatus en ataque, defensa, especial y velocidad, haciéndolo más útil contra Entrenadores.

Y lo mejor de todo, puede que un Pokémon inútil se convierta en un gran luchador. ¿Quién iba a pensar que Gyarados era antes un Magikarp...?



▲ La evolución permitirá conseguir Pokémon de muchas formas y tamaños.



Evolución por subir Nivel

En general, un Pokémon evoluciona a su segunda o tercera forma a base de batallas y subidas de nivel.

Puede llevar un montón de tiempo. Si eres un fan de cierta especie de Pokémon, evolucionalo mediante batallas contra Entrenadores.

Si no estás interesado en ninguna criatura en particular, guárdalos en tu PC e intenta capturar su forma evolucionada más tarde, durante la aventura.

El Caramelo Raro elevará un nivel a cualquier Pokémon, pero no lo uses en tus Pokémon favoritos. Sus estadísticas no suben demasiado.

Niveles de madurez

La Piedras Elementales son guays para conseguir las criaturas que necesitas para completar tu Pokédex, pero pueden hacer que tus Pokémon no se hagan tan poderosos.

Todos los Pokémon tienen un "Nivel de Madurez". Cuando lleguen a este nivel, no aprenderán nuevos movimientos especiales.

Por ejemplo, si tienes un Pikachu Nivel 20 todavía aprenderá tres nuevos movimientos. En cambio, si usas la Piedra Trueno y lo evolucionas a Raichu, nunca aprenderá esos tres movimientos. Lo que deberías hacer es esperar a que alcance su nivel de madurez (Nivel 43 en Pikachu) y después, convertirlo en Raichu con la Piedra Trueno. Aquí están los Pokémon que pueden caer en esta trampa de madurez.



POKÉMON

NIVEL DE MADUREZ

CLEFAIRY	N 48
EXEGGCUTE	N 48 *
GLOOM	N 52
GROWLITHE	N 50
JIGGLYPUFF	N 39
NIDORINA	N 50
NIDORINO	N 50
PIKACHU	N 43
POLIWHIRL	N 49
SHELLDER	N 50 #
STARYU	N 47
VULPIX	N 42
WEEPINBELL	N 49

Si Shellder evoluciona a Cloyster, aprenderá Clavo Cañón en vez de Rayo Hielo en el N 50, pero no aprenderá más ataques. Deberías esperar hasta que llegase al Nivel 50 antes de evolucionarlo.

* Si Exeggcute evoluciona a Exegutor, aprenderá Pisotón en vez de Drenadoras en N 28, pero después no aprenderá más ataques.

Evolución por intercambio

Graveler, Kadabra, Machoke y Haunter evolucionan cuando los cambias con un amigo en el Club del Cable.

No tendrás que elevar el nivel de Geodude, Abra, Machop y Gastly hasta llegar a sus segundas formas; sólo con cambiarlos, evolucionarán.

Lo mejor. Este método no paraliza el aprendizaje de nuevas habilidades. Tras la lucha, ¡consiguen 1,5 veces los Puntos de Experiencia normales!



Evolución por Piedras

Diecisiete Pokémon evolucionan al usar una Piedra Elemental.

Desafortunadamente, evolucionar una criatura así a veces significa perder la habilidad de aprender ataques que habrían conseguido subiendo de nivel.

Si de verdad quieres uno de estos 17 Pokémon en tu escuadra, entrénalos primero y usa la Piedra cuando hayan aprendido sus mejores movimientos.

No evolucionan... ¡nunca!

Hay 24 Pokémon raros y preciosos que sólo encontrarás en ciertos momentos de la aventura.

Busca a estas criaturas en mazmorras (Mewtwo y Aves Legendarias), en intercambios (Jynx, Mr. Mime y algunos más) y en áreas especiales como Zona Safari (Scyther, Pinsir y otros cuantos). Hacerte con ellos te reportará una gran satisfacción. Aunque no evolucionen jamás.



Consejos Multijugador

Si tus amigos y tú trabajáis en equipo, seréis Maestros Pokémon en poquísimo tiempo...



or



Pokémon Multijugador

La opción Multijugador de Pokémon es la bomba. Permite machacar los equipos de Pokémon de tus amigos con unas sorprendentes criaturas.

Pero no hay que luchar todo el tiempo. Si tus amigos y tú planeáis con cuidado vuestras Pokéaventuras, podréis completar vuestra Pokédex y rápidamente os convertiréis en Maestros Pokémon.

El profesor Oak tiene algunos útiles trucos para multijugador, así que escucha sus sabias palabras y forma equipo con otros PokéManíacos.

Oak el multijugador

Hay muchas maneras de convertirse en un Maestro Pokémon con las ventajas que da el Club del Cable.



Antes de que tus amigos y tú comencéis a jugar, aseguraos de leer estas máximas. Si lo hacéis, podréis dividir el trabajo de la búsqueda de Pokémon, lo que significa que completaréis la Pokédex rápidamente.

■ Si tus amigos van a comprar Pokémon, asegúrate de que elijan una versión diferente a la que tú tienes. Esto hará que podáis conseguir la Pokédex al completo, con los Pokémon de las ediciones Roja y Azul.



■ Algunas criaturas como Gyarados, Rapidash y Dragonite necesitan A-N-O-S para evolucionarlos mediante subidas de nivel. Deberíais repartir este tedioso trabajo de entrenamiento escogiendo cada uno una de estas criaturas.

■ Si dos amigos y tú tenéis Pokémon, aseguraos de escoger criaturas diferentes en mi laboratorio al comenzar la aventura.

■ En Mt. Moon, coged cada uno un fósil diferente, Helix o Dome. Es la única manera de conseguir a Kabuto, Kabutops, Omanyte y Omastar.

■ En el Dojo de Ciudad Azafrán, no escojáis todos a Hitmonlee. Que al menos uno de vosotros coja a Hitmonchan.

■ Eevee puede evolucionar en tres formas diferentes dependiendo de la Piedra utilizada. Utilizad diferentes Piedras Elementales en Eevee cada uno de vosotros.

Sitio de cambio

Si quieres en tu Pokédex a Golem, Alakazam, Machop y Gengar, tendrás que conectarte a la Game Boy de tus amigos.

Graveler, Kadabra, Machop y Haunter sólo evolucionarán a estas raras criaturas cuando sean intercambiados a otro cartucho entrando en el Club del Cable.

Tan pronto como hagan el viaje de un cartucho al otro, evolucionarán y conseguirán 1,5 veces los Puntos de Experiencia cada vez que luchen. Flipante, ¿eh?



El poder del cambio

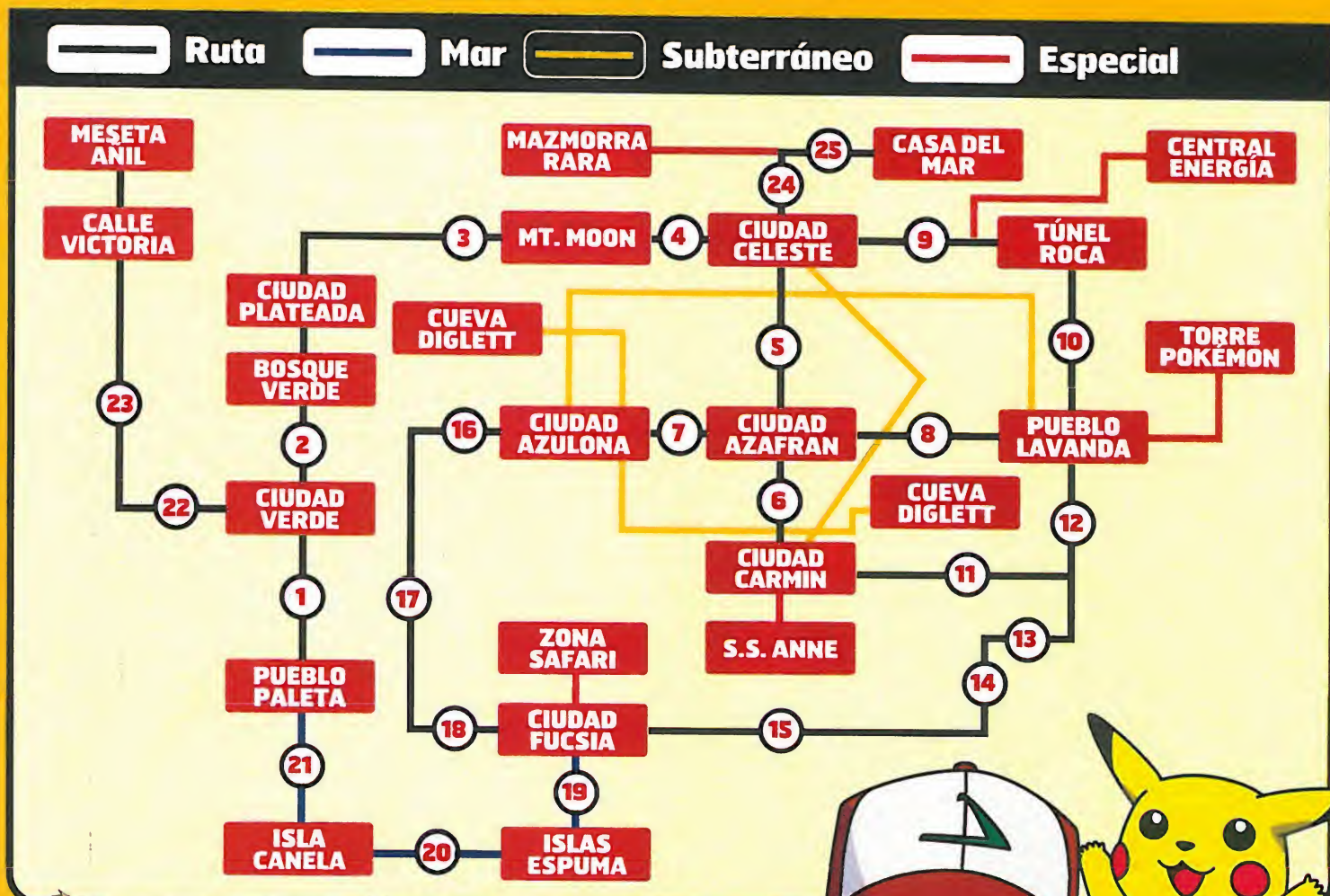
Cambiar Pokémon también ayuda a completar tu Pokédex de otra manera, ya que potencia los Puntos de Experiencia que tu Pokémon reciba.

Si consigues un Pokémon del cartucho de un amigo, recibirá 1,5 veces los Puntos de Experiencia que ganaría normalmente al ganar una batalla.

Es una buena forma de evolucionar Pokémon antes de lo normal, si lo que buscas son criaturas que evolucionen al llegar a niveles muy altos.

Mundo Pokémon

Es fácil perderse totalmente cuando vagas por el Mundo Pokémon. Si estás buscando una manera rápida de llegar a tu siguiente objetivo, usa este mapa y... ¡a tragar millas!



Oak dice...

Antes de comenzar tu larga misión de convertirte en Maestro Pokémon, tengo que advertirte de una cosa...

No intentes **CONSEGUIR** los 150 Pokémon. Es una tarea más que imposible, que podrías tardar toda una vida en lograr.

En cambio, sí que tienes que estar seguro de haber visto los 150 y de que aparezcan en tu Pokédex. Cuando el listado esté completo, el rango de Maestro Pokémon está asegurado.

Un trquito. Si tu compañero tiene un Pokémon que tú necesitas, pero no quiere dártelo, proponle intercambiarlo sólo temporalmente. Aunque se lo devuelvas (de mala gana, claro) habrá quedado registrado en tu Pokédex.



¡Allá vamos!

Ahora que sabes capturar, entrenar y luchar con Pokémon, es hora de echarse la manta a la cabeza y empezar la aventura. Suerte, Ash... ¡la vas a necesitar!

Hemos reunido para ti

LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64

en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO 64

Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD

Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE

Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64

Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007

25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64

Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS

Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS

15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING

12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2

Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA

Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99

Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE

¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64

Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE

29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP

15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4

Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores; ¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY

Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN

Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.



4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64

En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2

Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City. Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN

Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64

Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64

Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO

Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X

Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER

Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING

Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II

Dónde están los secretos y cómo conseguirlos.

TONIC TROUBLE

¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF

Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN

Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY

Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226, 28100 Alcobendas, Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

- ☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre / Apellidos

Calle Localidad

Provincia Edad C. Postal Teléfono

Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº Apdo. Correos 226, 28100 Alcobendas, Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

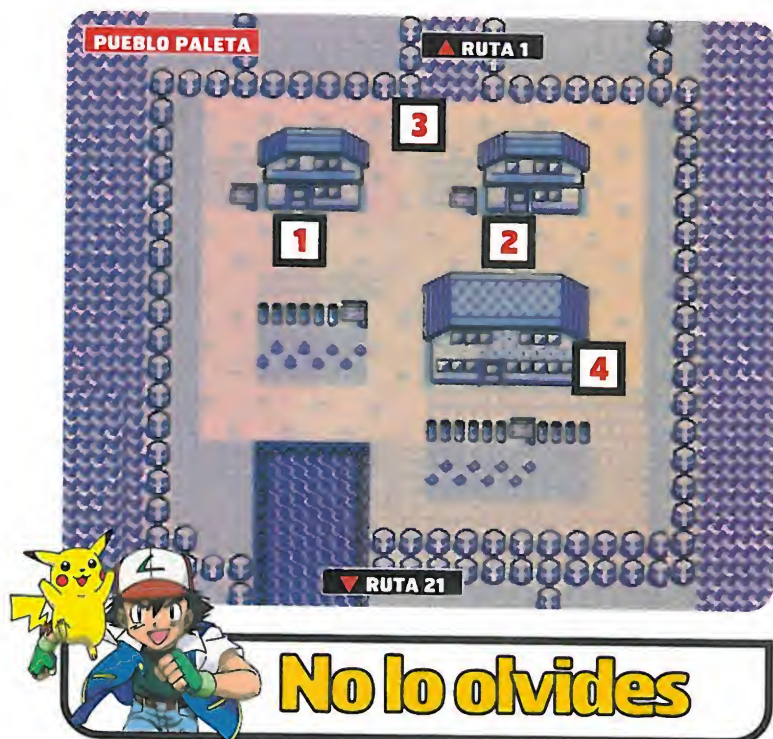
Núm. Caduca _ / _



Pueblo Paleta

¡VUELVE!
No olvides volver a Pueblo Paleta para conseguir...
• La Pokédex, cambiándola por el Correo-Oak.
• El Mapa Pueblo que te da la hermana de Gary, después del Correo-Oak.

Tu grandiosa aventura comienza en el pueblo natal de Ash, Pueblo Paleta. Pero, primero, encuentra a Oak...



No lo olvides

1 Tu hogar

El juego comienza en el dormitorio de Ash. Nada especial, pero enciende tu PC para conseguir la primera poción.

Bajando la escalera conocerás a la mamá de Ash. Cuando tus Pokémon anden bajos de energía, visítala y los curará. ¡Qué dulce!



2 Casa de Gary



Tu rival en esta aventura no está en casa ahora, pero sí su pequeña hermana. ¡Y parece que la pobre está locuita por ti!

Después de que Oak te dé la Pokédex, no olvides volver aquí para conseguir el Mapa Pueblo que la joven te dará. Sin el mapa, es imposible encontrar tu camino durante el juego.

3 Salida Pueblo Paleta



¿Piensas que eres bastante fuerte para coger Pokémon con las manos? Bueno, intenta salir. Hay todo un mundo ahí fuera.

Si lo haces, el Profesor Oak entrará en escena, llevándote a su laboratorio para contarte algunas cositas sobre los Pokémon. No tienes elección, así que síguelo tranquilamente.

4 Laboratorio de Oak

Ahora comienza la aventura de verdad, cuando Oak da a Ash su primer Pokémon. Hay tres criaturas para escoger.

Oak también dará a Ash la Pokédex, pero deberá cambiársela por el Correo-Oak de la Tienda Pokémon en Ciudad Verde. ¡No olvides volver para conseguirla!



¡Gary ataca!

Después de elegir tu Pokémon, le tocará a Gary. ¡Y siempre cogerá uno que tenga ventaja sobre el tuyo!

No te apures si pierdes esta temprana batalla. Basta con ver a Mamá para que cure tus Pokémon, pero... ¡que no vuelva a ocurrir!



¡Hazte con todos!

CHARMANDER

• Uno • Uno



BULBASAUR

• Uno • Uno

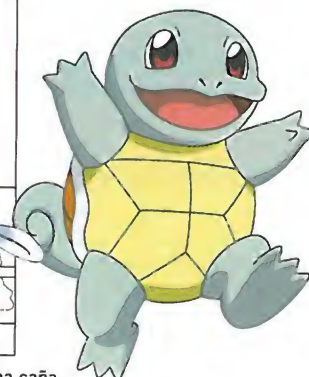


Pokétruco

Te permitiré escoger entre tres alucinantes Pokémon en mi laboratorio. ¿Cuál cogerás Charmander, Bulbasaur o Squirtle? Aunque todos molan, Bulbasaur y Squirtle te vendrán mejor para los rivales a corto plazo, especialmente para Brock en Ciudad Plateada.

SQUIRTLE

• Uno • Uno



POLIWAG

• Varios • Varios

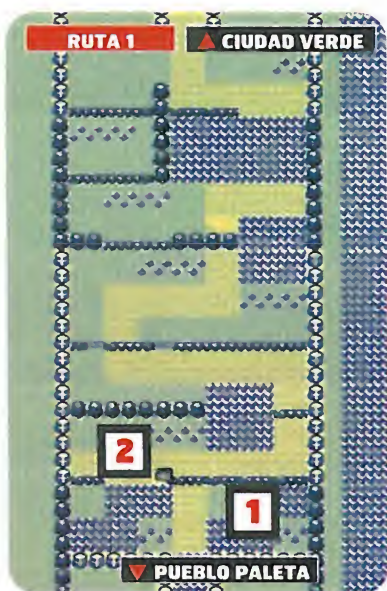
GOLDEEN

• Varios • Varios

▲ Captura a Poliwig y Goldeen con una caña.

Ruta 1

Ya falta poco para tu primer combate Pokémon.



No lo olvides

1 ¡No pisen el césped!

Cada vez que camines a través de la hierba, prepárate para luchar contra los Pokémon que puedan aparecer.

No encontrarás Pokémon salvajes en ningún otro lugar, excepto en mazmorras o en el agua. Si tus Pokémon están bajos de energía, guárdate de pisar el césped.



2 Hablar es saludable

Como en cualquier buen RPG, hablar con la gente en Pokémon es algo más que una experiencia enriquecedora.

Mucha gente te dará útiles pistas, pero este chaval de la Ruta 1, sin ir más lejos, te proporcionará una hermosa Poción. ¡Vaya, qué tío más enrollado!



¡Hazte con todos!

PIDGEY

• Varios • Varios



RATTATA

• Varios • Varios



¡Hazte con todos!

Hojeando por nuestra guía encontrarás toda la información sobre cada uno de los Pokémon.

Aprende aquí cómo se usan las fichas para conseguir toda la información. ¡Feliz captura!

POKÉDEX

Definición que da la Pokédex de cada Pokémon.

NV HABILIDADES

El nivel mostrado dice a qué nivel aprende una habilidad este Pokémon.

TIPO

El Tipo de Pokémon. Algunos tienen dos Tipos, como Bulbasaur.

#151 MEW

Mirando a través de un potente microscopio se puede apreciar el corto, fino y delicado pelaje de este Pokémon.

Nivel	Ataque	Tipo
Nv 1	Muchacar	Normal
Nv 10	Tramantoja	Normal
Nv 20	Mega Puro	Normal
Nv 30	Psíquico	Normal
Nv 40	Psíquico	Psíquico

¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN

Cómo crece el Pokémon, y el Nivel en que evolucionará a otra criatura.

VER Y CAPTURAR

Los puntos azul, rojo y amarillo dicen si en tu versión podrás ver o capturar a este Pokémon.

¡LO TENGO!

Marca estas casillas porque la Pokédex no se puede consultar en combate.

#001 BULBASAU

Bulbasaur puede aguantar días enteros sin probar bocado. La razón es que almacena energía solar en la planta de su espalda.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 7	Drenadoras	Planta
Nv 13	Látigo Cepa	Planta
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv 27	Hoja Afilada	Planta
Nv 34	Desarrollo	Normal
Nv 41	Somnífero	Planta
Nv 48	Rayo Solar	Planta



¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	• • •
Coger	• • •

EVOLUCIÓN

Bulbasaur

▶ Ivysaur (Nv 16)

▶ Venusaur (Nv 32)

#002 IVYSAUR

La planta de su espalda crece absorbiendo energía solar. Despide un aroma especial cuando está a punto de florecer.

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Drenadoras	Planta
Nv 13	Látigo Cepa	Planta
Nv 22	Polvo Veneno	Veneno
Nv 30	Hoja Afilada	Planta
Nv 38	Desarrollo	Normal
Nv 46	Somnífero	Planta
Nv 54	Rayo Solar	Planta



¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	• • •
Coger	• • •

EVOLUCIÓN

Bulbasaur

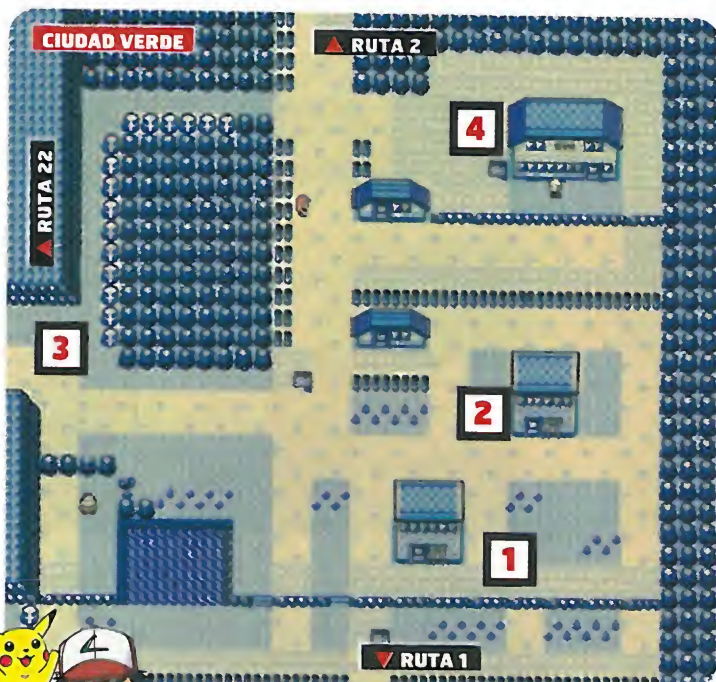
▶ Ivysaur (Nv 16)

▶ Venusaur (Nv 32)

Ciudad Verde

¡VUELVE!
No olvides volver a Ciudad Verde para...
• Luchar contra el Líder número 8 cuando tengas las otras siete medallas.

Si te acercas al gimnasio, no te pongas nervioso. No hay nadie dentro y la puerta está cerrada a cal y canto.



No lo olvides

1 Centro Pokémon



Acostúmbrate a estos apacibles lugares. Estarás un montón de tiempo aquí, porque la amigable gente de este Centro cura a tus Pokémon heridos... ¡gratis!

También te permiten usar el PC para dejar objetos y Pokémon, y para contactar con el Profesor Oak y que examine tu Pokédex. Puedes conectarte por Cable Link.



2 Tienda Pokémon

El primer lugar donde comprar. Pero esta tienda es diferente, también es oficina de correos.

Habla al dependiente y te dará un Correo-Oak. Ahora vuelve a Pueblo Paleta para conseguir tu Pokédex.

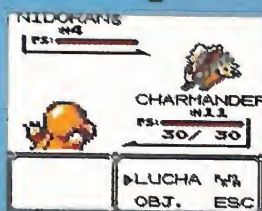
Precios de la Tienda

Poké Ball	200
Antídoto	100
Antiparalizar	200
Antiquemar	250
Poción	No quedan

Pokétruco

Usa las Tiendas Pokémon con cabeza. Sólo puedes llevar seis Pokémon contigo, y hasta 20 objetos. Guarda los objetos y Pokémon que no necesites en el PC, y tendrás acceso a ellos desde CUALQUIER PC que encuentres en tu aventura.

3 Captura de Pokémon



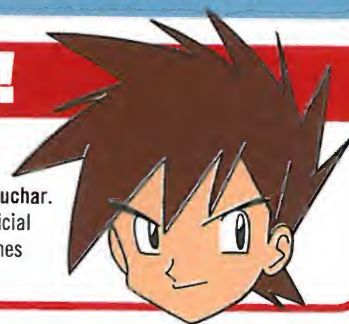
Cuando tengas un cargamento de Poké Balls, date una vuelta por la Ruta 22 para coger criaturas como Rattata, Pidgey, Nidoran (Macho) y Nidoran (Hembra).

Los Nidorans no están muy allá, pero los Rattatas se convierten en excelentes luchadores si los entrenas bien, mientras que a los Pidgeys podrás enseñarles Volar.

¡Gary ataca!

Si llegas demasiado lejos en la Ruta 22 encontrarás a Gary. Ha estado recogiendo Pokémon y se muere por luchar.

Tiene un Pidgey N 9 y su Pokémon inicial en N 8. Lucha contra él, pero sólo si tienes un Pokémon por encima del nivel 9.



4 Gimnasio

El gimnasio está cerrado, y seguirá así ¡hasta completar casi todo el juego!

El Líder número 8 está en un viaje de negocios, y no abrirá su gimnasio hasta que te hayas convertido en un temible Entrenador Pokémon.

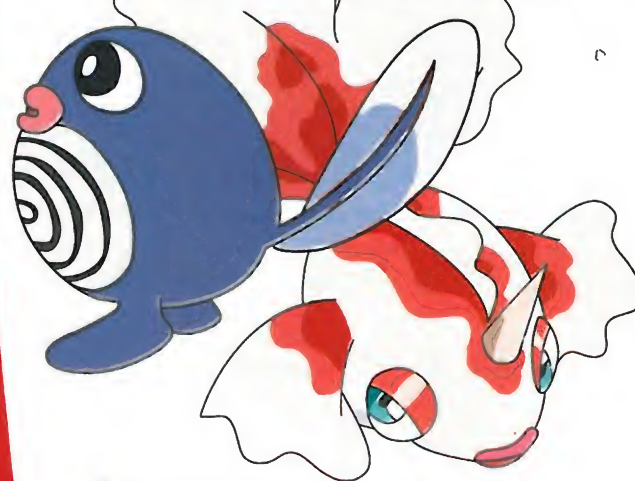
¡Hazte con todos!

POLIWAG

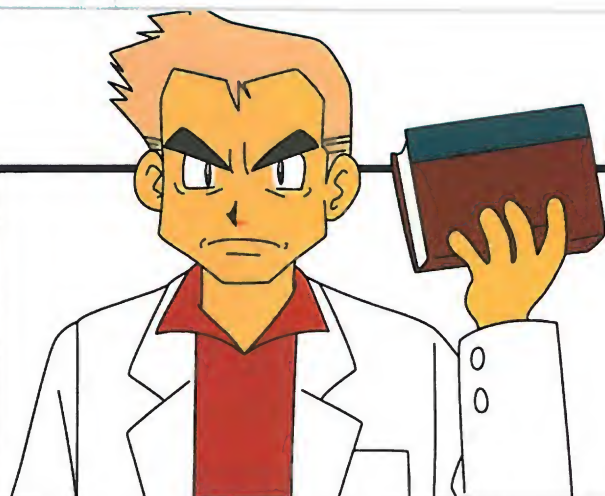
● Varios ● Varios

GOLDEEN

● Varios ● Varios



▲ Captura Poliwhag y Goldeen con una Caña de pescar.



La Guía de Oak

Es hora de recibir tu primera clase de Pokémon con el propio Profesor Oak. Este experto en Pokémon te contará todo lo que necesites saber...

¿Dónde puedo conseguir otra Master Ball?

■ ¡No puedes! Sólo hay una en todo el juego, y deberías guardarla para capturar a Mewtwo.

¿Cuál es el mejor sitio para encontrar Poliwhals?

■ Puedes pescar Poliwhals en el lago de Ciudad Verde. Si quieres un Poliwhirl, inténtalo en el lago que hay en el centro de Ciudad Azulona.



¿Dónde encuentro un Rapidash?

■ NO HAY Rapidash salvajes. Debes encontrar un Ponyta en la Casa Pokémon de Isla Canela y elevarlo al nivel 40.

Enseñe a mi Pokémon una MO, pero no la usa fuera de batalla...

■ Debes conseguir la Medalla correcta para que utilice la MO en el juego.

Eso de Más PP...¿cómo funciona, profesor?

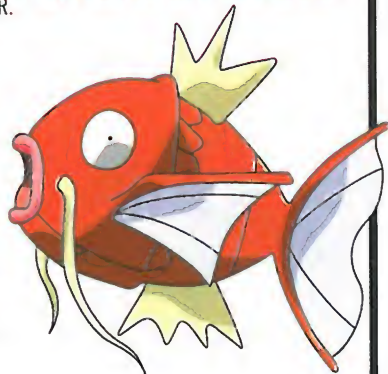
■ Más PP potencia los Puntos de Poder de una habilidad, pero el incremento varía. Si la habilidad tiene un máximo de PP bajo, no aumentará mucho. En cambio, si el máximo de PP es alto, aumenta un montón. Por ejemplo, usa tres Más PP en placaje, y el máximo subirá de 35 a 56, pero si lo usas en Híper Rayo, el máximo subirá de 5 a 8. Sólo puedes utilizar tres Más PP por habilidad.

¿Cómo entro a la Casa del Mar? No llego más allá de la casa de Bill.

■ La casa de Bill ES LA CASA DEL MAR.

¿Hace algo la Salpicadura de Magikarp?

■ ¡No, no hace daño! Entrena a este Pokémon hasta que aprenda Placaje y, después de un tiempo, evolucionará a un temible Gyarados.



¿Cuál es el mejor uso para las Vitaminas?

■ Usa las Vitaminas cuando quieras, pero, para conseguir el mayor rendimiento, lee este método.

Un Pokémon con un nivel alto gana más puntos en su estatus con las Vitaminas. Por ejemplo, un Pikachu N 10 sólo puede ganar un punto en su estatus por cada Vitamina, mientras que uno de N 100 conseguirá ¡40 puntos de estatus! Prueba a usar las Vitaminas en Pokémon entrenados desde hace mucho tiempo. De hecho, deberías guardar las Vitaminas en tu PC, y usarlas sobre quien necesite más ayuda antes del combate con el Alto Mando.

#003 VENUSAUR

La planta florece cuando absorbe energía solar, forzando a Venusaur a caminar siempre en busca de la luz del sol.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Drenadoras	Planta
—	Látigo Cepa	Planta
—	Polvo Veneno	Veneno
—	Hoja Afilada	Planta
Nv 43	Desarrollo	Normal
Nv 55	Somnifero	Planta
Nv 65	Rayo Solar	Planta
—	—	—

EVOLUCIÓN

Bulbasaur



Ivysaur (Nv 16)



Venusaur (Nv 32)

¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#004 CHARMANDER

El fuego del final de su cola emite un suave chasquido mientras arde. Sólo se puede escuchar en lugares silenciosos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
Nv 9	Ascuas	Fuego
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Furia	Normal
Nv 30	Cuchillada	Normal
Nv 38	Lanzallamas	Fuego
Nv 46	Giro Fuego	Fuego
—	—	—

EVOLUCIÓN

Charmander



Charmeleon (Nv 16)



Charizard (Nv 36)

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#005 CHARMELEON

Este Pokémon se entusiasma con los combates difíciles. En estas luchas su cola despidе llamaradas blanquiazules.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Ascuas	Fuego
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 24	Furia	Normal
Nv 33	Cuchillada	Normal
Nv 42	Lanzallamas	Fuego
Nv 56	Giro Fuego	Fuego
—	—	—

EVOLUCIÓN

Charmander



Charmeleon (Nv 16)



Charizard (Nv 36)

¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

#006 CHARIZARD

Cuando vomita una llamarada de fuego supercaliente, la llama roja de su cola arde más intensamente.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Gruñido	Normal
—	Ascuas	Fuego
—	Malicioso	Normal
—	Furia	Normal
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 46	Lanzallamas	Fuego
Nv 55	Giro Fuego	Fuego
—	—	—

EVOLUCIÓN

Charmander



Charmeleon (Nv 16)



Charizard (Nv 36)

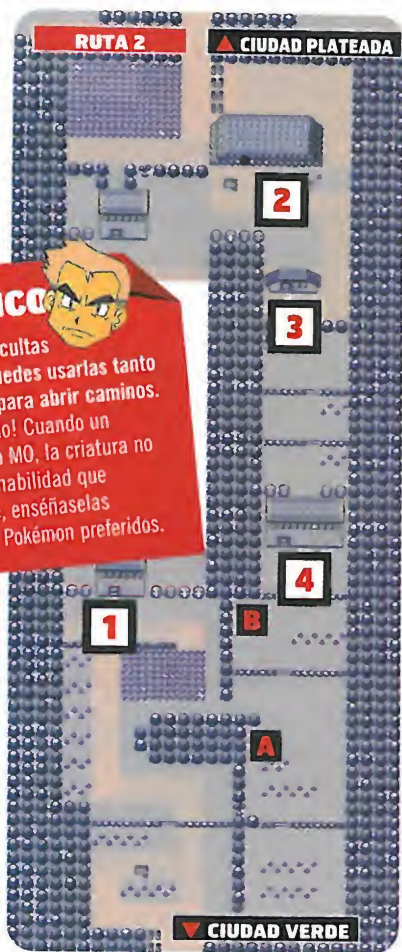
¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

Ruta 2

No hay demasiado que ver en la Ruta 2. Hasta que tus Pokémon aprendan Corte, sólo hay que hacer esto...

¡VUELVE!
No olvides volver a Ruta 2 para conseguir...
• Una vez que tengas el Corte, vuelve a por Mr. Mime, MO 05, Destello, Más SP y una Piedra Lunar.



Pokétruco

Hay 5 Máquinas Ocultas en Pokémon, y puedes usarlas tanto en batalla como para abrir caminos. ¡Mucho cuidado! Cuando un Pokémon usa una MO, la criatura no podrá olvidar la habilidad que aprende. Así que, enséñaselas solamente a tus Pokémon preferidos.



No lo olvides

1 Casa de entrada



En la primera visita a Ruta 2, lo único que puedes hacer es meterte en la casa de entrada al Bosque Verde.

Antes de entrar al Bosque, asegúrate de que tu escuadra esté a tope de energía, y de ir cargado de Poké Balls para capturar Pokémon salvajes.

2 Cueva Diglett



Antes de conseguir la habilidad Volar, la única manera de entrar a esta cueva es desde el área Este de Mt. Moon.

Cuando tengas la habilidad Corte, podrás cortar los arbustos que bloquean este área para hacer una ruta más corta hacia Pueblo Paleta.



3 El negociante



Si llegas hasta esta casa, conocerás al negociante Pokémon.

Quiere cambiarte su Mr. Mime por un Abra. Si no tienes uno, recuerda la localización de la casa y vuelve cuando tengas uno de esos Pokémon.

4 MO 05, Destello



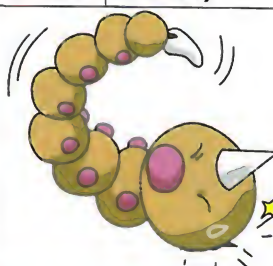
Cuando tengas más de 10 Pokémon, asegúrate de abrirte camino a Cortes para llegar a este lugar.

Habla con la gente y, si tienes al menos 10 Pokémon, te darán MO 05, Destello, una habilidad que permite iluminar la mazmorra más oscura. Procura hacerte con ella, la vas a necesitar...

¡Hazte con todos!

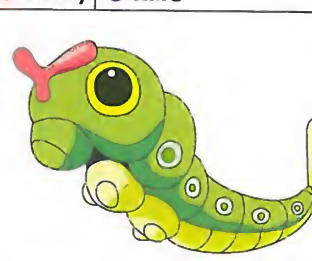
WEEDLE

● Raro ● No hay



CATERPIE

● No hay ● Raro



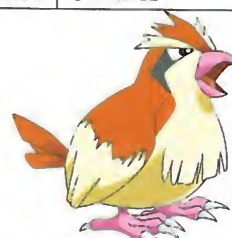
RATTATA

● Varios ● Varios



PIDGEY

● Varios ● Varios



¡Consíguelos!

A PIEDRA LUNAR B MAS PS



NINTENDO 64

~~14.990~~
14.900



14.990



CABLE R

2.990



MANDO DE CONTROL

4.990



MEMORY EXPANSION PAK NINTENDO 64

4.990



RUMBLE PAK NINTENDO 64

3.490



PERFECT DARK

~~10.990~~
10.490

SI RESERVAS TU PERFECT DARK, ESTA CAMISETA DE REGALO



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ☎965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ☎965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ☎966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ☎950 260 643 **NUEVA DIRECCIÓN**

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ☎971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro • Av. I. Gabriel Roca, 54 ☎971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 ☎971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glòries. Av. Diagonal, 280 ☎934 850 064
• C/ Pau Claris, 97 ☎934 126 310
• C/ Sants, 17 ☎932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ☎934 644 697
• C.C. Montigallà. C/ Olot Palme, s/n ☎934 656 876
Barberá del Vallès C.C. Banercent. A-18. Sat. ☎937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ☎938 721 094
Mataró
• C/ San Cristófor, 13 ☎937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estraburg, 5 ☎937 586 781 **NUEVO CENTRO**

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ☎947 222 717

CADIZ
Jerez C/ Manzanilla, 10 ☎956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ☎964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María. Cristina, 3 ☎957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ☎972 224 729
Figueras C/ Morenia, 10 ☎972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 38 ☎958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ☎943 445 680
Irún C/ Luis Mariano, 7 ☎943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ☎959 253 630

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ☎974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ☎941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ☎928 418 218
• Pº de Chil, 309 ☎928 265 040
Arrecife C/ Coronel L. Valls de la Torre, 3 ☎928 817 701

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ☎987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ☎987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ☎917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ☎913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara. s/n ☎917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ☎918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ☎916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ☎916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ☎916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ☎917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ☎916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ☎952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ☎968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ☎948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ☎986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ☎923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ☎921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ☎954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ☎954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ☎977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ☎925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ☎963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ☎983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 ☎944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sengenís, 6 ☎976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ☎976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de julio.

GAME BOY COLOR



~~12.990~~
12.490



ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3



1.290

GAME BOY CÁMARA



7.990

3.990

FUNDA + LINK CABLE AMARILLO Centro MAIL



2.990

1.990

MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER



2.990

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



~~5.990~~
5.490

KONAMI GB COLLECTION VOL. 3



~~5.900~~
5.490

LA MÁSCARA DEL ZORRRO



~~5.995~~
5.490

LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!



~~5.990~~
5.490

METAL GEAR SOLID



~~5.890~~
5.490

POKÉMON AMARILLO



~~5.990~~
5.490

POKÉMON AZUL



~~5.990~~
5.490

POKÉMON ROJO



~~5.990~~
5.490

RAYMAN



~~5.995~~
5.490

TOMB RAIDER



~~6.990~~
6.490

TOP GEAR RALLY 2



~~5.990~~
5.490

WARIO LAND 3



~~5.990~~
5.490

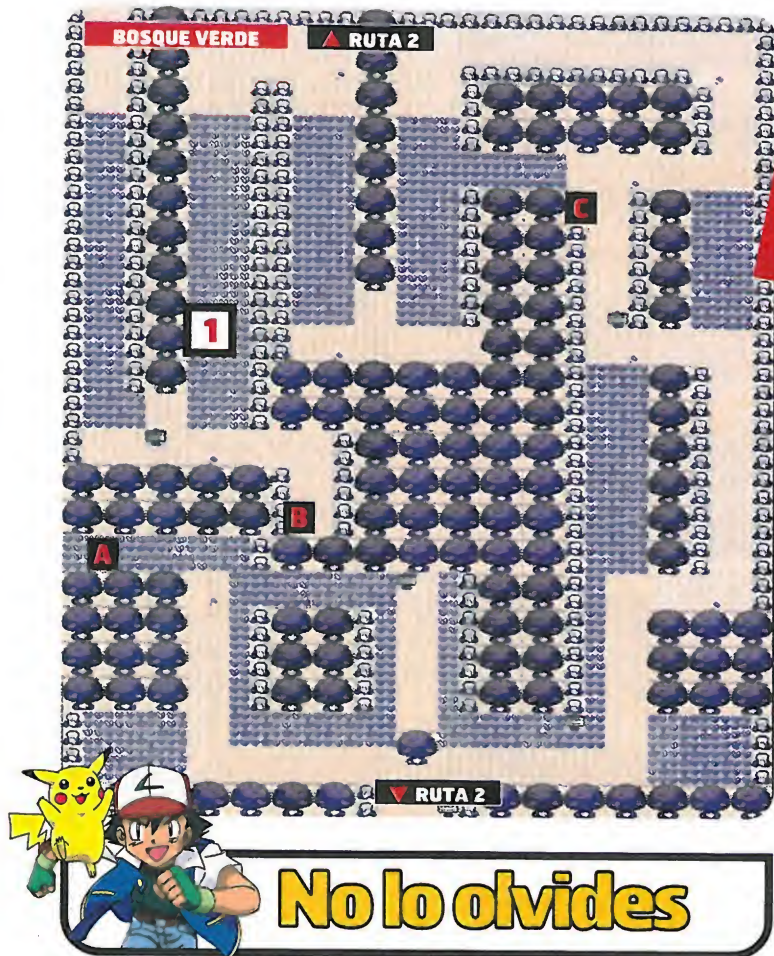
pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9

EXIT

Bosque Verde

Asegúrate de que tus Pokémon vayan bien en ataque. Pronto te enfrentarás a tus primeros Entrenadores, que irán a por ti en cuanto te vean. A por ellos, Pokémaníaco.



No lo olvides

Trucos Entrenador

Hay tres Caza Bichos a los que enfrentarse, y todos te desafiarán mediante Weedles, Caterpies y Kakunas.

El Nivel de sus Pokémon está entre 6 y 9, así que usa Tipos Fuego y Volador para atacar con más posibilidades.

Recuerda que no puedes Escapar en estos duelos, y que los Pokémon cuidados por Entrenadores suelen ser más poderosos que los salvajes.

1 ¡Pika, Pika!

PIKACHU	Nº 025
PS: 115	ESTADO OK
39 / 39	
ATAQUE 24	TIPO 1 /
DEFENSA 18	ELECTRIC
VELOCID. 34	Nº 47008
ESPECIAL 22	EO / JAIME

Ahora es tu oportunidad de capturar tu primer Pikachu, el Pokémon más famoso y un poderoso guerrero.

Estos ratones eléctricos son raros en ambas ediciones, Roja y Azul, pero insiste con tus paseos por la hierba del Bosque, y al final encontrarás uno.



Pokétruco

No tendrás mucho dinero para Poké Balls en esta fase, así que guárdalas para Pokémon raros. Metapods y Kakunas a veces escapan de las Poké Balls cuando intentas atraparlos, así que es más inteligente evolucionarlos desde Caterpies y Weedles.

Pokétruco

El Bosque Verde es un lugar ideal para elevar los Niveles de tus Pokémon. Pero primero lucha y vence a todos los Entrenadores. Cura tus Pokémon, después lucha contra las criaturas del Bosque, y así todo el rato. Los Metapods son los mejores rivales porque... ¡no atacan!

¡Hazte con todos!

CATERPIE

● Raro ● Varios



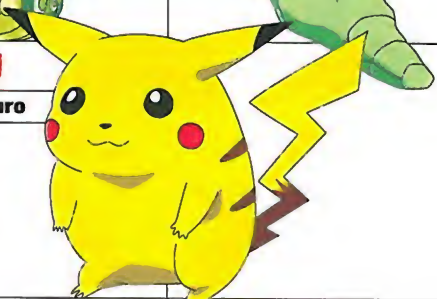
METAPOD

● Varios ● Varios



PIKACHU

● Raro ● Raro



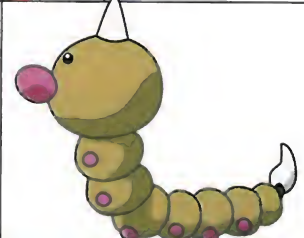
KAKUNA

● Varios ● Raro



WEEDLE

● Varios ● Raro



¡Consíguelos!

A POKÉ BALL
B POCIÓN

C ANTÍDOTO

La Historia de Pokémon

¿Quieres saber cómo empezó Pokémon? Pues aquí está lo más importante de su historia y de sus inteligentes creadores.



■ Fue creado por un fan japonés de los videojuegos llamado Satoshi Tajiri.

■ De niño, Tajiri vivió a las afueras de Tokio y le encantaba coleccionar insectos. Cazó un montón de bichitos en charcos, bosques y campos.

■ Los escarabajos eran sus favoritos; los encontraba durmiendo bajo las rocas. Por eso puedes ver insectos Pokémon como Caterpie y Metapod.

■ A él también le gustaba buscar cangrejos en los ríos... ¡Sí, son Krabby y Kingler!



■ A Satoshi no le gustaba la escuela. Su padre quería que fuese técnico en electricidad, pero a él no le interesaba en absoluto.

■ A finales de los 70, los lugares donde Satoshi solía cazar fueron sustituidos por edificios y aparcamientos. Su idea para Pokémon fue creciendo en la medida en que quería dar a los chavales la oportunidad de cazar criaturas, como él hizo.



■ Satoshi se inició en los videojuegos en la escuela técnica, gastando todo su tiempo en las salas recreativas. ¡¡Era tan fanático que le regalaron la máquina de Space Invaders!! Y se la llevó a casa.

■ En 1982, Satoshi y sus amigos fundaron una revista de videojuegos llamada Game Freak. Mira cómo este nombre aparece al principio del juego.

■ Uno de sus compañeros de Game Freak era Ken Sugimori, que dibujó a todos los Pokémon.

■ En 1991, Satoshi descubrió la Game Boy. La primera vez que vio los link cables imaginó insectos "garrapateando" por ellos... ¡Nació Pokémon!

■ Satoshi empezó a trabajar para Nintendo, haciendo amistad con Shigeru Miyamoto. Satoshi llamó Shigeru al rival de Ash (Gary) en la versión japonesa de Pokémon.

■ El diseño de Pokémon duró seis años. Fue lanzado en Japón en 1996.

■ Los jugadores empezaron a comprar Pokémon y se fue corriendo la voz de lo bueno que era.

■ Pronto comenzó la serie de televisión, junto con los cómics, y Pokémon se convirtió en el juego más famoso en Japón. Nintendo decidió traducir el juego al inglés y lanzarlo en todo el mundo. Y ya sabéis el resto.

■ Además de maestro de los juegos, ¡es un fanático! Le gusta trabajar en ellos durante 24 horas y luego dormir durante 12. Extraño individuo, ¡un genio!



#007 SQUIRTLE

Squirtle lanza chorros de agua a su presa mientras nada. Cuando está en peligro, se esconde en su caparazón.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
Nv 8	Burbuja	Agua
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 22	Mordisco	Normal
Nv 28	Refugio	Agua
Nv 35	Cabezazo	Normal
Nv 42	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●

EVOLUCIÓN: Squirtle → Wartortle (Nv 16) → Blastoise (Nv 36)

#008 WARTORTLE

Si algo golpea su caparazón, esconde su cabeza rápidamente. Aunque su cola aún puede sobresalir un poquito.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
—	Burbuja	Agua
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 24	Mordisco	Normal
Nv 31	Refugio	Agua
Nv 39	Cabezazo	Normal
Nv 47	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●

EVOLUCIÓN: Squirtle → Wartortle (Nv 16) → Blastoise (Nv 36)

#009 BLASTOISE

Una vez que el enorme Blastoise enfila a su desafortunado enemigo, lanza chorros de agua con más fuerza que una manguera.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Látigo	Normal
—	Burbuja	Agua
—	Pistola Agua	Agua
Nv 24	Mordisco	Normal
Nv 31	Refugio	Agua
Nv 42	Cabezazo	Normal
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●

EVOLUCIÓN: Squirtle → Wartortle (Nv 16) → Blastoise (Nv 36)

#010 CATERPIE

Si te atreves a tocar la antena roja que tiene en su cabeza, despedirá un horrible hedor para protegerse del ataque.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Disp. Damora	Bicho
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Ver	● ● ● ●
Coger	● ● ● ●

EVOLUCIÓN: Caterpie → Metapod (Nv 11) → Butterfree (Nv 101)

Jet Force Gemini

3ª PARTE y FINAL



Y... "Chimpún". Sí, aquí terminan las increíbles aventuras del equipo Jet Force Gemini, hasta que Rare decida darles más trabajo. Bueno, que allá vamos otra vez.

13 GEM QUARRY

1. Aterrizaje



Prácticamente después de aterrizar tienes a una pareja de Tribals tomando el solcillo a la puerta de su choza. En vez de dejarlos tranquilos, tú vas y los rescatas, por listos. Después saqueas su cabaña.



A continuación, cinco pasos adelante un Tribal correrá hacia ti en plan "escena de amor en película de media tarde". Afortunadamente desaparecerá al intentar besarte. Al par de detrás también lo salvas.



Dispara a las joyas que amablemente te lanzará un Tribal (no rescatable) desde la mina en dirección a la máquina para que las absorba. No desesperes, que se tarda un rato largo.

Una vez que el meteorito que se cernía sobre el planeta repleto de Tribals haya sido convertido en gravilla, ve a recoger una parte de la nave a la cabaña del primo hortera de Yoda. La pieza en cuestión, te dirán, parece vieja y roñosa.



14 WATER RUIN

1. Isla perdida



Nada más salir actúa como si se te hubiesen olvidado los Donuts, date media vuelta, rodea tu nave y rescata al Tribal que hay.



Después sigue por el camino (aunque se inunde) y, en el segundo risco a la izquierda, rescata al náutico.



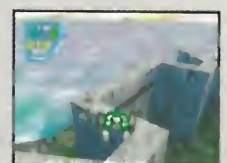
Sigue avanzando, pero gira a la derecha. Encontrarás al rey Tai en las almenas de su castillo recién construido sobre el lago.



A su izquierda, en tierra firme y detrás de la construcción, está este otro Tribal tan guapo.



Y justo al ladito tienes las minas de tiempo. No olvides quedarte pulsando Z o no funcionarán.



Después, súbete a las ruinas y date un garbeo rescatando los Tribals que campen por allí.



Un vuelo bien calculado te llevará hasta el último, reconocido alpinista de farolas en el rellano de su escalera.



Entregale al oso que intenta hibernar en las ruinas, los tapones que ganaste con Floyd en Anubis para recibir una pieza.



Vela puede bucear por la orilla derecha de la isla y encontrar la cueva que contiene otra parte de la nave.

15 ASTEROIDE

1. Asteroide



Vuelve a la **pirámide del palacio de Mizar** para que te entreguen la última pieza de la nave. Para ello tienes que haber rescatado a todos los Tribals del juego.



Tras cruzar la **primera puerta** te encontrarás con dos entradas. Tú ve **por abajo**, que es donde está la fiesta. Si tienes tiempo observa el cielo... Cuan hermoso, ¿verdad?



En la primera bifurcación **avanza hacia la izquierda** para recoger munición de ametralladora y los dos lanzamisiles. No escatimes munición, que hay mucha.



Tras una ronda de saltitos te encontrarás en esta sala llena de **Cyborg Drones congelados**. Dispara con cuidadito a los Drones normales si no quieres despertarlos.



Al que está frente a la puerta si que hay que descongelarlo, de modo que **rompe el cristal** y hazle merendar Tri-rockets. Vamos, chaval/a, que quedan cuatro pantallas.



En la siguiente sala te están esperando con **granadas y misiles**. Lo mejor es andar de lado mientras los destrozas con misilazos. Encárgate luego del de tu espalda.



Recarga el Jetpack y cruza hacia la puerta de enfrente. Prepárate psicológicamente: quiero que conviertas en puré todo lo que se mueva, respire, cante, huela, baile,...



Sí, Sí, ESO ES, **DESTRÓZALOS**. JUA, JUE, JIO, JU, JU, Ja, je, je... ejem™. Ding dong dang ding, utilizado todo su arsenal, **puede recargarse al fondo del túnel**, gracias.

2. Mizar



Mizar empieza su ataque con una lluvia de meteoritos. Muévete constantemente de izquierda a derecha y viceversa para que te impacten menos de lo que es de esperar.



Otro de sus ataques es lanzar **láser morado** por los ojitos. Simplemente muévete cuando vaya a lanzártelos. Actúa igual con su aliento verde, el ataque menos peligroso.



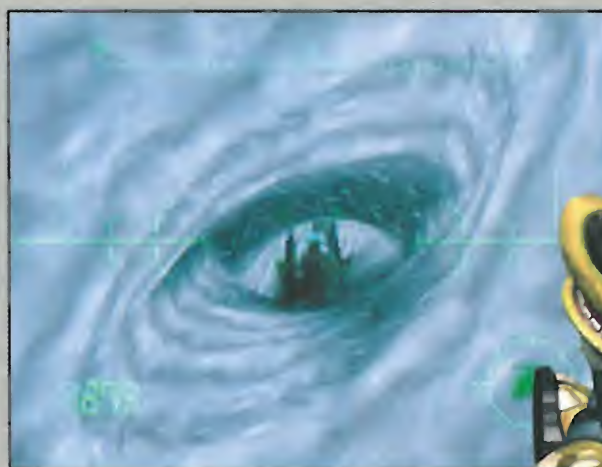
Lo peor que puede pasar es esto. **Levantará una mano y nos hará saltar a la comba**. Mantente tranquilo, es normal que te alcance alguna vez, y **salta hacia los lados**.



Cada tres ataques se dará la vuelta y nos mostrará el motor que mueve las alas. Utiliza misiles buscadores para localizarlo y dispara justo después de que se vuelva.



Tras hacerle reventar las alas tres veces, caerá al suelo. Esto es, sin duda, **LO MEJOR DEL JUEGO**. Agarra los misiles triples, muévete un poco de lado a lado y mientras, ponle la cara como un pan de leña. Ahhh, bendita adrenalina.



Por último, Floyd se ofrece voluntario para el puesto de mártir del universo. **Dispara constantemente**. ¿Qué te apuestas a que ésta no es la escena final del juego?, ¿o sí?





Continuamos con nuestra detallada guía para rescatar al vaquero más salado del universo. Nos esperan cinco nuevas fases llenas de puzzles, enemigos y situaciones divertidas. Sigue leyendo para salir de los primeros y disfrutar de las segundas.

Slime time

Fase 6

Este nivel se corresponde con otro jefe final, como el que vimos en Bombs Away (fase 3). Éste en concreto es una masa verde de residuos tóxicos, cuyas extremidades inferiores son ¡¡un cubo de basuras!! **1**. La táctica consiste en dispararle hasta

reducir su tamaño a la mínima expresión **2**. En ese momento **su energía se verá reducida** en una pequeña porción. Repite este proceso hasta destruirlo. Que sepas que a medida que le vayamos quitando energía, más duro será reducirle de tamaño **3**.

Esquivar sus ataques no resulta

muy complicado. Su rutina de ataque se reduce a saltar sobre ti o a dispa-

rarte una bola de ácido. Tu cuerpecillo ágil responderá maravillosamente.



VUELVE PARA TERMINARLO

1. Con las hover boots que consigues en Airport Infiltration, vuelve a Al's Toy barn para resolver la prueba de los 5 pollitos. El último era inaccesible sin las botas.
2. Tras coger el pico al comienzo de Elevator Hop, vuelve a Alleys para conseguir el token del enemigo final de fase y el de los 5 patitos.



Al's Toy Barn

Fase 7

Tus nuevas andanzas continúan en la tienda de Al. Tu primer objetivo es encontrar el brazo de Mr. Potato.

Para tu información, se encuentra en el tercer estante empezando por la izquierda. Debes subir al primer estante y allí utilizar los patines de alta ve-



locidad para obtener el ansiado premio **1**. Tras conseguir el brazo, dirígete al fondo de la habitación donde se encuentra Rooster, que te propondrá recoger un huevo de pollo en un tiempo determinado. Utiliza el monopatín para coger velocidad y saltar a la colchoneta desde donde podrás



alcanzar la repisa. De ahí debes saltar a otra plataforma y por último agarrarte a una cuerda para alcanzar el huevo que da derecho al token **2**.

El segundo de los token se encuentra a la derecha del rooster. Súbete a la mesa donde está el cerdito y salta a otra que está más a la derecha para hacerte con los discos **3**.



Éstos te permitirán romper tres candados para abrir otros tantos cajones. Una vez abiertos, utilízalos para escalar a la parte superior del mueble, y así obtener el token.

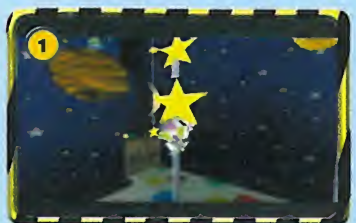
Sal de la habitación y entra por la puerta de enfrente. Allí encontrarás a dino y una entrada a un conducto de aire. Conducto que te conducirá ante

un enorme dinosaurio. **4** Como es de suponer debes destruirlo para obtener el tercer token. Por cierto que es muy fácil. El máximo peligro será no caer en las partes del suelo manchadas de ácido. Y por fin sólo nos quedan 2 token: recoger las 50 monedas, prueba se repite durante todo el juego, y encontrar 5 pollitos.

Al's Space Land

Fase 8

El octavo nivel se desarrolla en la parte espacial de la tienda de Al. Nada más comenzar la fase, eleva la vista subjetiva hacia arriba y verás unos adornos en forma de estrella. Debes subir a ellos **1**. Salta de uno a otro para conseguir el primer alien (ya te advertimos que debes encontrar 4



más), y para alcanzar una habitación bloqueada a ras de suelo.

En un paraje lunar encontrarás a un pobre imitador de Buzz, por cierto bastante agresivo y con puntería **2**. Esquiva las embestidas de las carroceta lunar en la que va montado ese doble de nuestro héroe. Si tienes en tu poder el láser verde, te durará menos que un caramelo a la puerta del cole-



gio. Tras conseguir el token sal de esa habitación y vete hacia la sala que pone Arcade. Salta entre las máquinas hasta alcanzar una con regalos. A continuación salta sobre el botón para mover las pinzas y de esta forma puedas agarrar el token **3**. La operación es sencilla, simplemente espera a



que se sitúe justo encima del token para saltar. Una vez lo tengas en tu poder, baja al suelo y vuelve al comienzo de la sala. Ahora debes alcanzar la



parte superior de la máquina donde estaba el token. Desde allí salta a la caja de las bolas, métete por el hueco y consigue el segundo de los aliens. Sal de la zona arcade y dirígete a un pasillo donde se concentra el fuego enemigo. Haz lo posible por recoger la burbuja o estarás perdido **4**. Entre la delgada línea roja podrás coger dos aliens más. Lo siguiente es echar una carreta a una nave. Salta de cuerda en cuerda para alcanzar la meta, y pillar

el token y al quinto alien **5**. Ojo con caerte: el suelo está repleto de peligrosos enemigos. Por fin, recoge las 50 monedas y punto y seguido.



Voy Barn Encunter

Fase 9

El próximo nivel es uno de los enemigos finales. La confrontación se entabla en un ambiente lunar, por lo que puedes deducir que el enemigo no es de nuestra galaxia **1**.

En primer lugar debes destruir sus tentáculos. Cuando alcances a uno de ellos, verás cómo se desprende de la nave nodriza y comienzan a aparecer



alienígenas. El nivel de peligrosidad de estos enemigos aumenta a medida que

los vayas destruyendo. Por ejemplo, el tipo que aparece en la imagen **2** es el más peligroso de esta pelea final. Utiliza el botón amarillo abajo para cargar tu remolino y darle sopas con onda. Tras destruir sus tentáculos sólo te queda dar vueltas a su alrededor y disparar cuando te dé un respiro **3**.



Elevator Hop

Fase 10

Ya nos encontramos en casa de Al, pero alcanzar su piso no va ser tarea fácil. Nada más aterrizar en el nivel recoge el brazo de Mr. Potato **1**. Utiliza estas barras para alcanzar la



plataforma donde está el brazo. Allí también se encuentra el cerdito. Las barras están electrificadas: salta cuando haya pasado la corriente.

Mr. Potato te recompensará con el pico. En este momento puedes salir del nivel y volver a Alleys And Gullies, o seguir camino en esta fase. Si continúas por aquí, deberás utilizar el pico para escalar por los conductos del aire. A mitad de camino de la sala de

control te encontrarás con Dino y con el segundo de los cinco ratones que debes encontrar.

Sube hasta la sala de control. Allí salta sobre la palanca que está en el suelo para activar unos de los ventiladores que se encuentran a principio de nivel; así, si te caes puedes subir rápidamente a la sala en cuestión. En la misma sala se encuentran mama ratón y un tercer ratoncito. También debes resolver este puzzle en la sala de mando **2**. Haz coincidir las tres palancas para conseguir el primer token.



Nada más conseguirlo, sal de la sala de control y utiliza las plataformas que suben y bajan para alcanzar la cima



del hueco del ascensor. Salta a la plataforma que tienes al lado para llegar al hueco donde se encuentra otro ratón

3. Te desafían a una curiosa carrera en la que debes ganar a un token. Síguelo, saltando sobre los huecos que encuentres. Ahora vuelve a la plataforma más a la derecha para alcanzar el quinto ratón y la entrada a la guarida de un repelente enemigo final. **4**. Una araña peligrosa. Esquiva su lanzallamas y dispárala. Ahora tírate por el hueco para llegar al cerdito.





**LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN**

1

1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS
RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE
NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE
COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN
LAS TIENDAS CUESTA
6.000 PESETAS.

2

2.- SI YA TIENES TUS MANDOS
APROVECHATE DEL 25% DE DESCUENTO
(4.740 - 25% = 3.555 PESETAS).
RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.



Nintendo
Action

ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR
CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO
NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H.
O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS
902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS
CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN
POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO
ELECTRÓNICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA
OFERTA SIN PREVIO AVISO

¡AHORA PIKACHU Y TÚ!

© 1995-2000 Nintendo/Creators of GAME BOY. The Game Boy and Game Boy logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.



Empieza la aventura con Pikachu a tu lado y nunca estarás solo, igual que en la serie de TV. Con Pokémon™ Edición Especial Pikachu descubrirás nuevas estrategias, nuevos modos de lucha y recibirás premios especiales si mantienes a Pikachu contento.

Pokémon™ AMARILLO. ¡Ahora Pikachu y tú!

Nintendo
pokemon.nintendo.es